ISSN 0989-5450

AmigaNews

A-NEWS

COMMODORE : Baisses et nouveaux produits

Flicker Fixer, cartes réseau, multi - série, imprimante à jet d'encre, hauts parleurs pour 3000, station multimédia, packs musique...

Tests :

Scanner SHARP JX-100
Publishing Partner Master de SoftLogic
AMAX II de ReadySoft
AmigaTEX
Familicompt contre Compte Chéque

Programmation :

BASIC, "C", ASseMbleur

EXCLUSIF

LE ZONE GRIS

ET, ...

La portée, la trame, le penchant, les news, Hermes, les DP, les DPP, les P.A, le courrier, les réponses au courrier, le "zone gris", la MEGADEMO, les bidouilles...

M 4584 - 30 - 25,00 F

Novembre 1990
No. 30
Suisse 7.80 FS
Belgique 185 FB
Canada $5.75

GVP ACCENTUE SON AVANCE TECHNOLOGIQUE ...

HCD SÉRIE II™

La nouvelle génération de contrôleurs SCSI avec extension mémoire pour A2000

HCD Série II

Les nouvelles cartes GVP HCD et HCD Plus Serie II présentent les meilleures solutions pour étendre les possibilités de votre Amiga 2000, quelle que soit sa configuration.

HCD Plus SERIE II
Carte disque dur SCSI + extension mémoire 8 Mo

- GVP a réussi l'intégration sur une seule carte d'un contrôleur SCSI ultra rapide, d'un disque dur 3"1/2 de 30 à 200 Mo et d'une extension de 0 à 8 Mo de mémoire (Fast Ram).
- Grâce au développement d'un processeur spécialisé, GVP a mis au point un nouveau système de transfert DMA permettant de tripler les performances des anciens contrôleurs.
- Les cartes HCD Plus sont livrées prêtes à enficher, avec la quantité de mémoire voulue. Si vous désirez l'augmenter, il suffit d'insérer les modules de mémoire (CHIPak 2001) dans les supports prévus.
- Une fois installée, la carte HCD Plus n'occupe qu'un slot d'extension de l' Amiga et ne condamne aucune des baies 3"1/2 ou 5"1/4 !.
- Le nouveau driver SCSI FAAASTROM® prend totalement en charge la configuration selon vos désirs, de tous les périphériques SCSI connectés à la carte HCD (jusqu'à 7 unités) : disques durs, CD-ROMS, disques amovibles, IOMEGA Bernoulli, streamer etc ...
- Livré en standard sur toute la gamme SERIE II, FAAASTROM® gère automatiquement les changements de cartouches et assure un fonctionnement plus souple des systèmes à disques amovibles.
- L'interface utilisateur de FAAASTROM® est remarquablement intuitive. Elle permet:
  - ✓ le formatage et le partitionnement automatique de votre disque dur, ainsi que l'installation du système.
  - ✓ la création automatique d'une partition MS-Dos adressable par les cartes passerelles XT ou AT.
  - ✓ l'allocation des secteurs défectueux du disque dur.
  - ✓ la configuration manuelle et la modification du "Rigid Disk Block" (RDB) pour des applications particulières.
- AUTOBOOT directement sur une partition FFS
- Respecte le protocole AUTOConfig de l'Amiga.
- Supporte une configuration de 6 Mo pour l'utilisation d'une carte passerelle XTou AT.
- Coût: systématiquement inférieur à l'achat d'un disque dur SCSI et d'une extension mémoire séparés ! .

HCD SERIE II
La carte disque dur SCSI

- Caractéristiques identiques à la HCD Plus sans la possibilité d'extension de mémoire.
- Les HCD SERIE II offrent donc des disques durs très performants supportés par une simplicité d'utilisation jamais égalée. Et ceci à partir de 4590 Frs TTC !

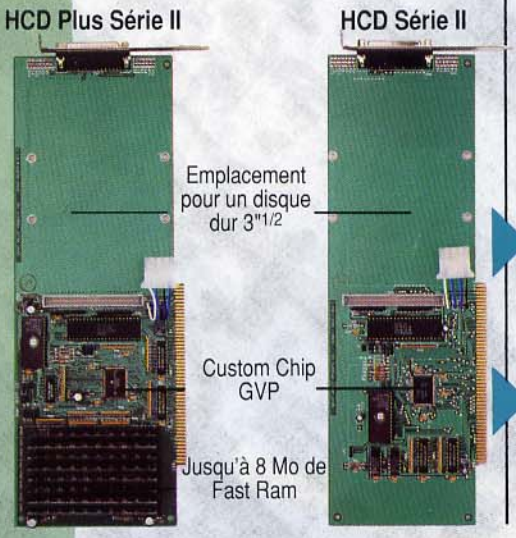
FAAASTROM® :

- Le nouveau driver FAAASTROM® est compatible avec tous les précédents contrôleurs GVP: HC, HC+, SR. Il permet d'atteindre jusqu'à deux fois les performances actuelles de votre disque dur. L'instalation de FAAASTROM® ne nécessite pas de reformater votre disque.
- FAAASTROM® est disponible chez tous les revendeurs CIS/GVP au prix de 390 Frs TTC.

GARANTIE CIS:

- Les contrôleurs GVP HCD et HCD Plus Serie II sont livrés avec une garantie CIS de 2 ans. Les disques durs bénéficient d'une garantie constructeur de 1 an.
- Tous les manuels, ainsi que FAAASTROM® sont francisés.

HCD Plus Série II — HCD Série II



SCSI Times

QUELLE QUE SOIT LA MARQUE DE VOTRE ANCIEN CONTROLEUR SCSI, CIS ET GVP VOUS LE REPRENNENT:

En retournant votre ancien contrôleur SCSI, y compris Commodore A2090 et A2090A, vous pouvez :

- acquérir une extension mémoire de 2 Mo (extensible à 8 Mo) pour 2490 Frs TTC et obtenir les meilleures performances pour votre disque dur :
  contrôleur HCD Plus avec 2 Mo de RAM : 2490 Frs TTC reprise déduite. (livré sans disque dur)
- obtenir les meilleures performances pour votre disque dur et préparer l'achat futur de composants de mémoire :
  contrôleur HCD Plus 0Ko : 1250 Frs TTC reprise déduite. (livré sans disque dur)
- bénéficier, même si vous n'avez pas besoin d'extension mémoire, de la dernière technologie en matière de contrôleur SCSI :
  contrôleur HCD : 850 Frs TTC reprise déduite (livré sans disque dur)

N'hésitez pas à contacter votre revendeur CIS/GVP ou contactez nous au (16) 56 374 378 pour connaitre les modalités précises de ce programme de reprise.

Offres valables jusqu'au 31/12/1990, modifiables sans préavis.

GVP

CIS

Les produits GVP sont distribués en France par CIS
571, cours de la Libération 33400 Talence tel (16) 56 374 378 fax (16) 56 040 895

Serie II, Faaastrom et GVP, CHIPak, Amiga et A2000 sont des marques respectivement déposées de Great Valley Products, CIS et Commodore-Amiga.

SOMMAIRE

News 4

Multimédia 12
La configuration multimédia 3000
Le Penchant du Dahu: 14
Penchant scolastique
La trame du YETi 16
En pleine "zone gris"
La Portée 18
Packs musique Commodore

Comptas familliales 20
Familicompt vs Compte Cheque
La lettre de BartenHeim 24
Nouveautés allemandes

Hard Tests
SHARP JX-100 & ASDG 26
AMAX II 28
Soft Tests
Publishing Partner 29
AmigaTEX 31

Programmation
BASIC par CRS 35
Le coin C de Batchman 40
Romeo Assembleur 44

La demo du mois 37

Divagations éléctriques 38
Alim PC pour le 500
Stéréo pour la miga

Tests Domaine Public: 46
HERMES Diffusion 49

Jeux 54
Killing Game Show et Welltris
Hero's Quest : une solution

DP sur DEEP 57
DPP, la "zone gris" 58

Courrier d'Anews 60
Petites Annonces 62

A-NEWS est édité et publié par
NewsEdition
SARL de Presse au Capital de 2000 F
à ZA Blis - 24500 Eymet
TEL : 53-23-76-16 • 53-58-71-46
FAX : 53-23-75-35
Directeur de la Publication :
Bruce LEPPER
Redacteur en Chef :
Frédéric AUTECHAUD
Avec, dans les rôles principaux :
Philippe RULLEAU, Nicolas FOURNEL, Philippe DUCALET, Cédric BEUST, Stéphane BERTRAND, Christian SAGER, Laurent-Pierre GILLIARD, le TRIO MEGADEMO et l'équipe d'HERMES Diffusion.

COPYRIGHT NEWSEDITION 1990
Reproduction interdite sans autorisation.
Amiga, AmigaDOS, WorkBench sont des marques déposées de Commodore Inc.
Les articles n'engagent que leurs auteurs.

EDITO

COMMODORE France nous gratifie d'une baisse quasi générale du tarif et de quelques nouvelles références (des "configurations 3000", une imprimante à jet d'encre pour moins de 2000 FF...) Des détails dans nos News.

Cette baisse est de bonne augure pour le succès commercial de notre machine favorite cet hiver. En effet, il semble bien que, malgré les tentatives du ST pour attirer les prix vers le bas (un ST vaut 2000 FF), le 500 profite de Noël pour envahir les foyers français.

Par contre, le 3000 risque fort de souffrir de la concurrence du nouveau Mac IIsi qui, pour un prix sensiblement équivalent à celui du 3000/16, offre un 68030 à 20 Mhz, une bibliothèque de programmes sérieux et une visu en 256 couleurs parmi 16.7 millions. Heureusement pour Commodore, il n'est pas directement genlockable et coûte donc plus cher qu'une Amiga pour les applications vidéo.

Toujours plus de A, encore plus de NEWS. Ce numéro 30 d'AmigaNews fait 64 pages (8 de plus que son prédécesseur direct) et c'est loin d'être suffisant. Pour contenir les news, le compte rendu complet de l'amiEXPO de Cologne, les tests des dernières nouveautés hard et soft et toutes les rubriques habituelles, le numéro 31 de décembre 90 devra être encore bien plus gros...

Je vous abandonne à vos saines lectures.

FRedChef

Notre couverture

"Le zone Gris" par FREDiC
Scan avec le SHARP JX-100, séparation couleur par The Art Departement d'ASDG, travail graphique avec ProDraw 2.0.

INDEX DES ANNONCEURS

A.M.I.E : p.23
ASCii Nice : p.45
BAB MICRO : p.53
BUS+ : p.7, p.27, p.37
CIS : p.2, p.63, p.64
CLEMENT INFORMATIQUE : p.39
ESAT Software : p.47
ESSONNE MAILING : p.21
HITEC : p.12
INFOLOGS : p.9
IRIS : p.43
LEISURE GB : p.11
MCOM : p.26
MEGAVISION : p.17
SEREL : p.41
SM1 : p.19, p.48, p.49, p.51
TOPLINE SOS : p.57
TRINOLOGY INFO : p.15

Commodore: Un Flicker Fixer, des solutions réseaux locaux, et des baisses!

Commodore France a annoncé plusieurs nouveaux produits en octobre, y compris une ***carte désentrelaceur*** *(similaire à la carte "Flicker fixer" de Microway mais basée sur les circuits désentrelaceur du 3000), des cartes réseaux Ethernet et Arcnet, une carte multi-série, et des haut-parleurs stéréo.*

*En même temps la société a baissé le prix de nombreux produits. Par exemple, l'****A590 disque dur****/extension mémoire pour l'A500 est désormais vendu au prix de 2990F, ou 5190F avec 2Mo de RAM. Une* ***carte RAM A2058*** *avec 2 Mo de RAM est au prix de 1990F.*

Voici quelques autres prix (TTC):

Amiga 2000 6490F, ou avec écran couleur A1083 8490F; **carte accélératrice A2620** avec 68020 à 14MHz et 68881 avec 2Mo de RAM 32 bits 3990F; **carte vidéo VDE A2320 (désentrelaceur)** 1990F, ou avec écran 14" 1950 multisynch 5990F; **carte passerelle AT** 4990F.

Les prix suivants sont HT:

Amiga 2500/30 avec 3Mo RAM, 68030 à 25MHz, 68882, et disque dur 40 Mo mais sans écran 17990F; **carte 68030** à 25MHz avec 2Mo RAM extensible à 4Mo 7990F; carte 68030 à 25 MHz avec 4Mo extensible à 8Mo 9990F; **Carte multi-série A2232** avec 7 ports série 1990F; **2 hauts parleurs stéréo** A10 auto-alimentés 290F; carte Ethernet A2065 1990F;

Carte Arcnet A2060 1990F; logiciel Novell pour cartes A2060 et A560 199F; logiciel TCP/IP pour carte A2065 1990F; logiciel **AmigaVision** 2990F (*Ed: ce dernier est beaucoup plus cher que prévu*).

Une "Station MultiMedia" est annoncée par Commodore. Pour 39990FHT vous devenez propriétaire d'un Amiga 3000/16-40, un écran 21" Pioneer, un lecteur vidéodisque laser Pioneer, lincrustateur A2300, et le logiciel AmigaVision.

La "Station Imag de Synthèse comporte un Amiga 30(,25-40 plus 4Mo de RAM, un écran r ltisync 16" et le logiciel Volumm 4D, pour le même prix soient 39990FHT.

ommodore annonce que l'Amiga 3000 est livré en standard avec 3 mégas de RAM (2 Mo de chip RAM et 1 Mo de Fast RAM) sans supplément de prix.

La décision d'ajouter 1 Mo à la configuration de base a été prise pour compenser le fait que 512k du RAM sont utilisés pour le système (Kickstart), en attendant la version 2.03 du Workbench qui sera installée en ROM sur la carte mère.

Workbench en est actuellement à sa version 2.02, qui incorpore des changements relativement mineurs vis-à-vis son prédecesseur le 2.01. Les possesseurs de 2.01 ne recevront pas de mise à jour en attendant le 2.02, qui est attendu pour début 1991 et qui sera figé en ROM.

La carte désentrelaceur A2320 de Commodore sera disponible à partir de la mi-novembre. Il ne semble pas dans les intentions de Commodore de fabriquer un périphérique similaire pour l'A500. De toute façon elle deviendra moins vitale avec l'arrivée du nouveau chipset et Système 2.0 pour le 500, avec son mode Productivity haute résolution non-entrelacé. Si vous avez vu ce mode sur l'A3000 vous savez qu'il est extrêmement stable et idéal pour les applications bureautiques.

Plusieurs facultés américaines ont référencé l'Amiga 3000 avec obligation d'achat pour les étudiants de certaines sections d'informatique. La configuration comprend un 3000 à 25 Mhz avec 6 Mo de RAM et qui est équipé d'un disque dur Quantum 100 Mo, un moniteur multisync et... **UNIX.** Cette configuration coûte $4000 (rajouter 6% de taxes et convertir, ça donne dans les 23000F).

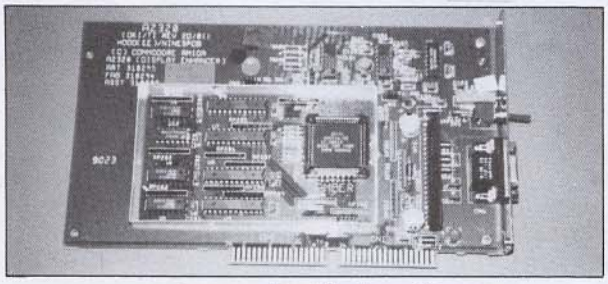
En France, face au succès remporté par l'opération EDUCAMIGA qui a permis à beaucoup d'acquérir une passerelle XT, Commodore réitère avec le 3000 **SUP'AMIGA**. Pour 24990FTTC, vous avez un 3000 à 16 Mhz équipé d'un disque dur Quantum 40 Mo et gonflé à 4 Mo de RAM plus un moniteur multisync A1950. Cette offre est réservée aux étudiants et à leurs profs.

Commodore nous refait le coup de l'imprimante bien et pas chère. Après la MPS 1230, une petite matricielle très bien conçue à moins de 2000 francs, voici la **MPS 1270, une imprimante à jet d'encre** pour 1990 FF TTC. La MPS 1270 imprime à 160 caractères par seconde mais surtout à une résolution de 192 points par pouce. Autant dire que nous attendons avec impatience de la tester.

Les logiciels de réseaux locaux annoncés par Commodore ne sont pas encore disponibles. Le logiciel Ethernet est un produit pour A2000 et A3000 qui fonctionne à partir du CLI et sera utilisé en situation professionnelle. La carte ArcNet et logiciel Novell, par contre, seront pour A500, A2000 et A3000. Ils sont faciles à manipuler et auront des applications bien plus générales (éducation?). Le logiciel Novel devrait être terminé à la fin de l'année.

Le logiciel AmigaVision sera enfin livré aux possesseurs de l'Amiga 3000 courant novembre. Il sera toujours en Anglais, la version française ne sera pas disponible avant février-mars.

Il n'y a toujours pas d'informations sur la façon dont Commodore proposera le nouveau chipset pour le 500, ni la date.



La carte flicker fixer

Le Rack d'Effets Vidéo de CICI

Notre intrépide Nicolas ASM s'est propulsé dans les locaux de la société **CICI** pour y ingurgiter une démonstration des fonctions d'une **nouvelle machine d'effets vidéo pilotée par Amiga** (voir les news du No 29, page 7).

L'engin se présente sous la forme d'un boîtier rack relié à l'Amiga par une carte d'extension plein format pour A2000-3000. Toutes les fonctions de la boite magique sont pilotables par le biais d'un énorme programme. L'engin regroupe les fonctions d'un TBC numérique (calibrage du signal vidéo en entrée, effets de colorisation, postérisation), d'un genlock (incrustation, volets) et d'une machine d'effets (volets, titrage...). Sont prévus une option frame grabber (digitalisation), la manipulation du son et un digitaliseur audio 16 bits. La première version ne sera pas capable d'imprimer des billets de 500 et son prix n'est pas encore fixé. Vous aurez des photos dans notre numéro "*spécial Cologne, spécial noël, spécial 31*" dès le mois prochain, mais vous pouvez déjà vous pencher sur cet écran du programme de pilotage vaillamment "snappés" par Nicolas.

Le directeur de CICI, Mr Lachevre, nous signale qu'il est toujours distributeur des produits de la société NewTek en France. (*CICI, 95 rue de la Boétie, 75 Paris, tél 1-42-26-12-92, FAX 1-42-28-34-38*)

Attention aux disquettes Anglaises!

Dans le but à première vue louable de fournir aux utilisateurs avertis un outil permettant de mieux combattre et de mieux connaître les virus, un programmeur a conçu une disquette qui comporte, à côté d'une série de bootblocks antivirus, une collection d'une vingtaine de virus accompagnés d'un programme d'installation parfaitement convivial.

Ces virus sont en fait cachés derrière une protection inefficace parce que naïve et de plus buggée. Il s'agit de virus de bootblock, classiques et connus, mais dont certains sont difficiles à détecter, et nocifs. En particulier il y a quatre versions du fameux Lamer Exterminator. Entre des mains maladroites à défaut d'être mal intentionnées, une telle disquette peut être à l'origine de la remise en circulation d'un certain nombre de virus dangereux.

Malgré des mises en garde l'auteur a apparemment confié la distribution à une organisation anglaise. Le comble dans cette histoire est que la collection de virus lui aurait été fournie - de bonne foi sans doute - par un chasseur de virus compétent et connu.

Attention donc, et à la réception d'une disquette en provenance d'Angleterre, quelle qu'elle soit, sortez votre arsenal complet de détecteurs de Virus, car VirusX4.0 ne les détecte pas tous.

Nous espérons que les organismes de distribution de DP Français, si cette disquette leur est proposée en distribution, auront le bon goût de la refuser.

Docteur Amiga

On nous pose souvent des questions d'ordre technique qui n'ont pas grand chose à voir avec la rédaction d'un journal et nous sommes obligés de courir voir notre ami technicien Patrick ou un autre spécialiste pour trouver la réponse. Et régulièrement nous entendons les cris d'appel de ceux qui n'arrivent pas à trouver une oreille sympathique pour écouter leurs problèmes de hardware Amiga en panne.

Et puis il y a ceux qui semblent plus malchanceux que la moyenne. **Thibaut Maquet** de Maubeuge, par exemple, (A500, disque dur, 2.3 Mo de RAM) nous raconte cette histoire déchirante:

"Je suis confronté à un petit problème chronique qui commence à devenir préoccupant pour ma santé morale et pécuniaire. Ma MIGA a la fâcheuse habitude de me laisser tomber pour aller retrouver son réparateur préféré... Depuis Juin '88: Fat Agnus et ROM à remplacer - alimentation sautée 4 fois (???) - port série détérioré - sans compter toutes les réparations parallèles et les 1000F que j'ai failli verser pour refaire les soudures du support Fat Agnus. J'en suis en gros à 2000F de réparation et je ne parle pas de tout le temps passé à attendre. Ainsi ces messieurs de ...., après m'avoir facturé 1000F un Fat Agnus, m'ont gardé à nouveau cette pauvre bête et trois mois après me l'ont rendu en affirmant qu'elle n'avait rien si ce n'est "un problème à votre disquette"

Aussi nous étions assez surpris récemment de recevoir un appel de Mr Jean-Jacques Boulet de **SEREL**, une société spécialisée en la maintenance et fourniture de composants pour les ordinateurs Commodore, y compris l'Amiga, qui traite non seulement avec les professionnels de la distribution mais aussi avec des particuliers.

Mr Boulet n'a pas présenté SEREL comme la panacée universelle de tous les problèmes de ce genre, mais le fait que cette société (l'un des trois "grands" de la maintenance Amiga en France), cherche à faire connaître son accueil pour le particulier est de bon augure. (*SEREL, 173 rue Léon Jouhaux, Z.I., 78500 Sartrouville, tél 39-15-03-72, FAX 39-15-14-40*)

Le mois prochain, test de l'**émulateur ST** baptisé *Médusa*. Le simple fait d'imaginer que l'on puisse bénéficier de la puissance phénoménale d'un ST sur notre bête Amiga transporte de joie la rédaction toute entière.

Nous remercions tous ceux qui ont envoyé des disquettes et cassettes pour le Concours 3-D. Si tout va bien nous aurons les résultats le mois prochain...

En bref

Essonne Mailing d'Evry devient grossiste **NEC** et nous informe qu'elle présentera en avant-première les 22, 23 et 24 novembre prochains dans ses locaux la nouvelle imprimante PostScript Couleur de NEC, la COLORMATE PS. Capable d'imprimer sur papier ou film en 300 points par pouce en respectant le nuancier Pantone, elle se connecte via série, parallèle, SCSI ou Appletalk à tout ce qui existe et coûte 77000 FF HT.

Aussi disponible chez Essonne Mailing: l'excellent Frame Grabber digitaliseur couleur temps réel de Progressive Peripherals et Software, au prix de 9590FTTC (*Essonne Mailing, 8 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry, tél 64-97-96-54*)

Clément Informatique annonce une nouvelle version 1.2 du logiciel **Familicompt** (*voir test de la version précédente par Cédric dans ce numéro*).

D'après l'éditeur, le 1.2 est plus rapide et fait moins d'accès sur disquette. Il est multi-tâche à partir de 1 Mo, comporte un nouveau gestionnaire de saisie et de fichiers, gere Df0: DF1: DF2: et DH0:, s'installe sur disque dur, est multifichier sélectif par date de fichier, et aura une nouvelle notice. (*Clement Informatique, 216 rue de Créqui, 69003 Lyon, tél 72-61-84-28.*)

L'adresse de **Impressions Ephemeres** est 5 rue des Sauges, 50200 Coutances, et non pas 20200 Coutances (publicité page 47 du mois dernier).

Microvision, spécialiste Amiga à Biarritz, est importateur des **contrôleurs ALF** (Amiga Loads Faster) de la société allemande **BSC**. L'ALF-2 SCSI-2 Professional sera vendu au prix de 1788F, et 5077F avec disque dur Quantum 40Mo. Le dernier cri de chez BSC, l'ALF 3 SCSI-2, peut monter jusqu'à un taux de transfert de 2 Mo/seconde, d'après BSC, à condition d'utiliser une carte acélératrice et un disque dur haute performance et de grande capacité. L'ALF 3 sera vendu à 2377F, ou 5675F avec Quantum 40 Mo. (*Microvision, 18 rue Jean Bart, 64200 Biarritz, tél 59-24-33-07*)

Les Editions Syllogisme annoncent que suite à l'importante demande elle distribue **Pixel Party**, le recueil d'auteurs Amiga, en format Vidéo8 ainsi qu'en VHS Pal. Les prix sont de 219F pour la V8 et 190F pour la VHS Pal ou Secam, frais de port compris pour VPC. Pixel Party est disponible dans les magasins spécialisés à Paris, ASCII à Nice et Volumm à Toulouse, et ES recherche d'autres distributeurs.(*Editions Syllogisme, 14 rue Fermat 75014 Paris, tél 1-43-20-25-18*)

Upgrade Editions annonce **PrecisionMouse**, une souris haute-précision dédiée aux professionnels des arts graphiques. Elle offre 290dpi, un clic "ultra-doux", et elle est auto-nettoyante. Elle économise 80% de vos déplacements. Prix 395FTTC. (*Upgrade, 30 rue Coriolis, 7512 Paris, tél 1-43-44-78-88*)

Nouvel boîtier d'extension GVP

Volumm SARL à Toulouse propose un nouveau service autour de l'Amiga. En plus de ses activités de développement logiciels (***Volumm-4D***), de réalisation de film vidéo de synthèses, et de son magasin Amiga, Volumm crée un service de formation de courte durée (une journée chacune), avec pour chaque journée un thème précis. Chaque formation est faite par groupe de quatre personnes disposant chacune d'un Amiga. Un formateur suit individuellement chacun. Coût 800FHT par journée. Thèmes proposés: DPaint III, Volumm 4D, PPage, AmigaVision, AmigaDos, le language "C", et les librairies graphiques. (*Volumm, 30 rue Pharaon, 31000 Toulouse, tél 61-53-36-09*)

A Limoges, la jeune société I.R.I.S. Création, jusqu'alors spécialisée dans la conception d'images avec Amiga, devient distributeur agréé Commodore. IRIS à déjà travaillé dans les animations 2D et 3D, titrages vidéos, transfert vidéo et calcul d'images. (*I.R.I.S., 14 av de la Libération, 87000 Limoges, tél 55-77-62-23*)

A Nantes, l'Ecole d'Architecture organise des formations en création visuelle informatique et interactivité multimédia. Il existe quatre niveaux de formation, de l'initiation à l'outil informatique au stage de longue durée. Ce dernier comprend la digitalisation d'images vidéo et la réalisation de séquences animées. (*E.A.N., rue Massenet, 44300 Nantes, tél 40-76-07-33*)

En Suisse

Jean-Marc Chevaux s'est payé un Polaroid Freezeframe Vidéo Recorder pour pouvoir faire des posters de ses oeuvres réalisées avec DPaint. Pour amortir l'installation il propose un service de shooting direct de la sortie RGB sur film diapositif. Forfait de base 18FS + 12FS la 1èr diapo, 10F la 2ème, etc. (*Jean-Marc Chevaux, le cheminet 14, CH-1162 Saint-Prex.*)

"Malheureusement, suite au départ du président du club, j'ai le devoir de vous annoncer que nous avons abandonné l'Amiga pour nous tourner vers l'Atari ST, qui est largement supérieur..."

STOP!! C'est une blague de Alberto Dicasale de l'**Amiga Multitask Force**, Simplon 12B, CH-1870 Monthey (VS).

Il écrit: "J'aimerais que vous parliez un peu de nous, car notre sous-groupe représente après seulement trois séances une vingtaine d'inscrits. Notre région a un haut potentiel Amiga, mais aucun magasin spécialiste, c'est le vide."

Alors, messieurs les entrepreneurs...

Amiga Multitask Force est une association d'utilisateurs de l'Amiga regroupant des membres répartis dans des sections de toutes la région Lémanique (Suisse-française) (y compris les blaguers

CIS: CA GROUILLE

En vue du véritable raz de marée d'informations en provenance de la société CIS que nous publions ci-dessus, nous voudrons rappeler encore une fois que nos pages de news sont ouvertes à tous pour des annonces de produits nouveaux, de baisses de prix (pas les hausses), et surtout pour les annonces de traductions en français de logiciels étrangers et leur documentation. Prenez vos plumes (ou vos FAX!)

CIS propose des upgrades pour DigiView Gold

- si vous avez acheté DigiView 4.0 en version anglaise, CIS vous propose pour 290F une version française.

- si votre module DigiView Gold 4.0 est en panne ou si vous n'avez pas encore "upgradé" votre version Gold ou Gold 3.0, CIS vous propose une remise à niveau en version française pour 390F.

D'autre part, Commodore ayant quelque peu modifié les spécifications du port parallèle du 3000, NEWTEK vient d'apporter les corrections nécessaires. CIS signale qu'une remise à niveau du module sera gratuite pour tous les DIGIVIEWs garantis par CIS.

CIS propose deux produits complémentaires à DIGIVIEW :

- Le Digidroid est un moteur qui pilote automatiquement le déplacement des filtres de couleur par rapport à l'objectif de la caméra. Sous un aspect "bidouille de génie", le DIGIDROID (690F), permet d'éviter toute manipulation et élimine les risques de déplacement accidentel de la caméra.

- Le Digistand, banc de prise de vue (850F).

Enfin, CIS prépare la version française de DIGI-PAINT 3 (disponible fin novembre).

GVP annonce le A500 HDPlus, un nouveau boîtier disque dur SCSI et extension mémoire 8 Mo pour l'Amiga 500, mieux intégré au profil du 500 que son prédécesseur. Livré d'origine avec un disque 42 Mo autoboot, il est équipé du même contrôleur que les HardCards série II et bénéficie donc des mêmes performances de transfert et des mêmes possibilités d'extension (7 unités SCSI, streamers, disques amovibles...). L'extension mémoire accepte des barrettes SIMMs et peut être configurée en 2 - 4 - 8 Mo. Notons que GVP a équipé son A500 HDPlus d'un connecteur interne destiné à recevoir des mini-cartes d'extensions. Le A500 HDPlus vaut 5990 FF en 42 Mo SCSI et CIS l'équipe avec 2 Mo de RAM supplémentaires.

- Comme le laissait entendre Roméo RAPIDO dans son test du mois dernier, le niveau d'intégration du nouveau contrôleur GVP devrait faire baisser les prix. Et voilà, GVP propose la HCD 20 à 2990 FF TTC soit un prix sensiblement équivalent au prix d'une FileCard pour PC.

Le kit d'upgrade FAAASTROM GVP rend désormais possible l'utilisation d'AMAX II, l'émulateur MacIntosh de ReadySoft, avec les contrôleurs SCSI GVP première génération (490F)

Le genlock SCANLOCK 1 Pal-Vidéo8 de la firme américaine VID-TECH dont le YETi parlait dans le numéro 18 d'A-News (oct 89, page 15) voit son prix passer à 8900 FF TTC.

La carte d'extension mémoire Spirit IN 1000 qui ajoute 1.5 Mo de RAM et une horloge en interne à l'AMIGA 1000 passe à 2995 FF TTC.

La carte d'extension mémoire Spirit IN500, aujourd'hui remplacée par l'IN500 S2, fut une des premières cartes d'extension mémoire internes pour le 500. Jusqu'au mois dernier, elle refusait obstinement de se plier au protocole d'autoconfiguration de la mémoire du 500. Spirit Technology, propose un PALKIT 500 qui, pour peu que vous ayez posé un superfat Agnus sur votre carte mère, vous donne enfin accès à l'autoconfig' pour 120 FF.

La version 2.0 en français par CIS du logiciel de présentation graphique ELAN PERFORMER est disponible pour 990 FF. CIS propose une upgrade à tous les possesseurs d'une première version garantie et francisée par CIS pour 400 FF

BROADCAST TITLER arrive en Europe et c'est CIS qui s'occupe de la francophonie. La version PAL en anglais est d'ors et déjà disponible pour 2190 FF si vous faites partie des malheureux qui ont été foudroyés par la demo NTSC. La version en français devrait coûter un peu plus de 3000 FF et sera disponible début 91. Une upgrade sera réalisable à la même époque pour tous ceux qui n'auront pas eu la volonté d'attendre.

Au même titre que DeluxePAINT justifiait l'Amiga dans le bureau d'un graphiste ou d'une agence de pub, BROADCAST TITLER le justifie dans tout équipement de post-production vidéo.

Le YETi a déjà prévenu FRedChef qu'il lui faudrait plus de pages dans le numéro 31 pour le test. Il grogne à qui veut l'entendre que c'est la plus grosse révolution depuis DPaint III (sic).

de Monthey et leurs STs).

Le président de l'AMF nous informe que dans les centres urbains des groupes organisent des activités spécifiques, démos, débutants, programmation, jeux, etc. L'association est totalement indépendante du commerce et de Commodore. Mr le Président ajoute: "Nous vous prions de bien vouloir insérer un article dans votre journal qui nous aiderait à un plus grand contact avec des "Amiganistes" de tous pays". (*AMF, CP 2978, Bergières, 1000 Lausanne 20.*)

Les logiciels de P.A.O de la société Gold Disk c'est à dire ***Professional Page 1.3*** et ***Professional Draw 2.0*** descendent dans notre estime. Rappelons que **A-News** est entièrement réalisé, et depuis le pre-

AARGH

mier numéro, sur Amiga à l'aide des versions successives de ces deux logiciels.

La version commerciale 1.3 de Professional Page, souffrant d'une invasion de bugs, a été rapidement remplacée par la version 1.31 qui en supprimant certaines bêtes visibles à l'oeil (les boites sélectionnées allaient se cacher sous le document) nous en a ammené de nouveaux spécimens. La compatibilité avec la version précédente est plus que restreinte et aucun utilitaire de conversion des fichiers documents n'est fourni. Sur une machine de PAO avec 5 Mo de RAM et carte accélératrice GVP nous n'arrivons pas à utiliser les polices CompuGraphic sans crashes au rafraîchissement d'écran. Les valeurs par défaut d'angle de trame de la séparation quadri en PostScript sont fausses. La police Compugraphic TRIUMVIRATE est sensée remplacer la police PostScript HELVETICA mais elle ne fait pas la même taille. Toujours dans le même goût, le code de la police Compugraphic TRIUMVIRATE CONDENSED BOLD OBLIQUE livrée par Gold Disk ne correspond à aucune police PostScript (résultat, votre texte sort en COURRIER). Plus grave, le programme est parfois incapable de recharger les documents qu'il a écrit cinq minutes auparavant (c'est d'ailleurs généralement irréversible; ces fichiers "corrompus" sont irrécupérables). Face à nos doléances, GoldDisk nous conseille de sauvegarder des blocs de texte formaté; comme ça, même si une page s'avère impossible à ré-charger en mémoire, on perd moins de temps en ayant les plus grand parties du texte prêt à couler dans les colonnes.

- ProDraw 2.0, testé dans le numéro 27 d'ANEWS, nous a récemment révélé quelques douloureuses surprises des que l'on souhaite l'utiliser conjointement à ProPage. Il est actuellement impossible d'utiliser un dessin ProDraw contenant plus d'un dégradé de forme (fonction BLEND) dans ProPage. Le programme Trace de conversion bitmap->ProDraw génère des objets parfaitement manipulables sous ProDraw et inutilisables sous ProPage.

ETRANGER

DCTV n'est pas CDTV, et n'a absolument rien à voir.

DCTV est **"Digital Composite Television"**, un nouveau système créé par la société **Digital Creations** pour digitaliser et afficher sur Amiga des images 24-bit en plusieurs millions de couleurs, simultanément.

Mais ...la palette de l'Amiga est limité à 4096 couleurs...?

Oui, mais DCTV (comme le Ham-E module de Black Belt Systems décrit dans nos pages de News en septembre) est un combinaison de matériel et logiciel qui intercepte le signal RVB de l'Amiga et le transforme en tout autre chose.

DCTV se branche sur le port vidéo ET le port parallèle de l'Amiga. Il y a un pass-thru pour le moniteur, et connecteurs input et output pour NTSC vidéo. La cartouche sur le port RGB crée un signal vidéo NTSC hautement comprimé à partir du data écran haute résolution normale produit par l'Amiga. DCTV utilise le système d'affichage de l'Amiga pour envoyer ce

«petites» en prix **TRUMPCARD** «grandes» en performances

IVS et BUS PLUS
FONT LA RENTRÉE ET PRÉSENTENT
TRUMPCARD Professional
la STAR des contrôleurs disque dur SCSI Amiga

La carte contrôleur SCSI pour Amiga la plus rapide du monde ! (transfère les données plus vite que son ombre...) (*)

- Dperf2 times supérieurs à 1 500 K/seconde.
- Capable de réaliser des animations en HAM à 25 frames par seconde (PAL), 30 frames (NTSC) avec son.
- Conception NON-DMA, assurance d'aucun conflit avec l'overscan.
- Haut niveau d'intégration utilisant la technologie VSLI Gate Array, qui assure un haut niveau de fiabilité.
- Est livrée avec le nouvel utilitaire IVS 2.0 (avec fenêtre d'aide et fenêtre graphique de partition).
- Permet à plusieurs ordinateurs de partager un même disque dur.
- Conçue pour tirer le maximum des cartes accélératrices 68020 et 68030.
- Déjà prête pour le 2.0.
- Compatible avec les Amiga A500 et les Amiga A2000/A2500.
- Et, toujours la seule carte contrôleur compatible A-Max.

En démonstration et en vente dans les "PROFESSIONAL" boutiques.

** Encore un Grand Merci à Lucky-Luke*

I.V.S. est importé et distribué en France par BUS PLUS
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

data comprimé, puis le décomprime et le convertit en un affichage NTSC vidéo.

Elle permet également la digitalisation d'une trame vidéo couleur (en provenance, par exemple, d'une caméra vidéo), en 10 secondes, et son affichage, conversion en format IFF, stockage, et manipulation.

Deux autres produits sont annoncés pour utilisation avec DCTV: ***DCTV Paint***, un logiciel de dessin en "vraies couleurs", et ***DCTV Animation*** pour la création d'animations en NTSC vidéo.

Prix non annoncés. (*Digital Creations, 2865 Sunrise Boulevard, Suite 103, Rancho Cordova, CA 95742, USA, tél 916-344-4825, FAX 916-635-0475*)

RDV

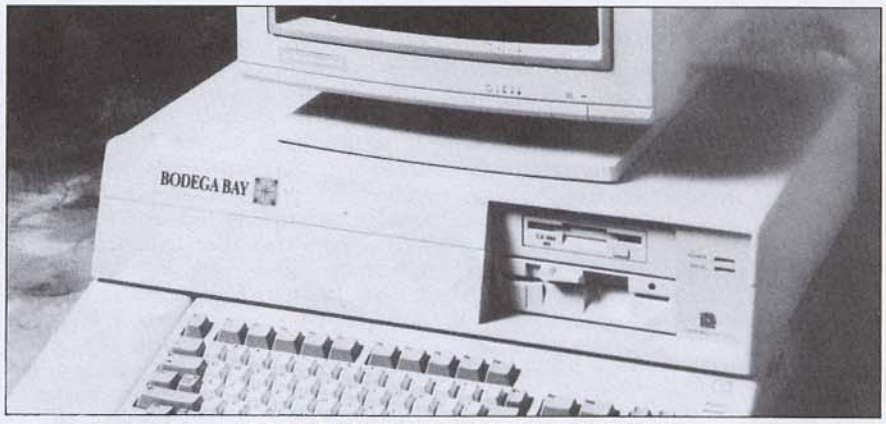
World of Commodore Amiga: Toronto, Ontario, Canada, 30 Novembre - 2 Decembre.

DPaint au lit

Notre petit oiseau outre-manche nous assure que le **CDTV** est complètement compatible avec l'Amiga. En connectant un drive externe on peut même booter sur df0: pour retomber dans le monde préhistorique bien connu des amigaïstes et en connectant un clavier de A2000 et une souris sur le module infra-rouge on peut même tapoter des textes et faire tourner son DPaint II (depuis son lit). Merveilleux, non? Dommage que la mémoire soit limitée à un méga de CHIP, mais n'oubliez pas qu'un lecteur de CD est une sorte de mémoire et qu'il est possible de traiter le lecteur CD dans le CDTV comme n'importe quelle unité externe (mais en lecture seulement). Bon, assez dit, chut!

New Horizons, éditeur de ProWrite, annonce ***Graphic Design***, un programme de dessin orienté-objet. Selon NH, le logiciel est rapide et facile à utiliser. Il a des fonctions courbe de bézier, macros, Arexx, trames définies par l'utilisateur, remplissage, et dessin sur couches multiples. On peut dessiner sur un plan plus grand que l'écran, et imprimer des posters de très grande taille. Prix 125 dollars.

Bodega Bay de **California Access** est un module d'expansion pour Amiga 500 qui contient des connecteurs pour quatre cartes style A2000 (dont trois PC-compatibles), la place pour trois lecteurs, une alimentation interne et ventilateur. Prix aux USA $350 (California Access Europe, 45 QUAI WILSON, CH-1201 Geneve, Suisse, tél 22-731-97-52, FAX 22-732-75-04)



BODEGA BAY DE CALIFORNIA ACCESS

SAGER SAGA

AmigaWorld Vienne, Comdex Europe, Orgatec, Salon de la Micro... CRS a des chevilles qui enflent...

Après neuf heures de train, me voici à destination : Amiga World 90 à Vienne. Le principe est toujours le même : on expose et on vend. Quelques kilomètres à pieds dans cette vieille ville et me voici devant le bâtiment où se sont réunis les fans autrichiens de l'Amiga.

Métropole du Danube qui aimerait être une plaque tournante entre Est et Ouest, mais ce n'est qu'une volonté car dans l'informatique (comme dans d'autres domaines) le poids de leur imposant voisin, l'Allemagne, se fait ressentir. Résultat: peu de produits spécifiques, tant en soft qu'en hard. D'ailleurs la langue est pratiquement la même.

J'ai cherché vainement une littérature autrichienne. J'ai trouvé une revue du nom de ISBB AMIGA qui est en même temps un club Amiga. Tous les autres magazines sont importés d'Allemagne (et en plus cher). Sans vouloir parler continuellement du "Guru" Commodore j'ai noté pour vous le changement du chef de Commodore France de même que pour l'Allemagne ainsi que de l'Autriche. Qui parle de lampiste?

J'avoue avoir été (agréablement) surpris par l'exposition Commodore Autriche. Autour du stand s'étalait l'histoire de l'Amiga avec le 1000 qui fut présenté pour la première fois lors d'un gala à New York le 3 juillet 1985 et dont la technologie était à ce moment un "must" en plus d'un multitâches qui fit sensation avec en plus l'annonce d'une ouverture sur MS-DOS avec le SIDECAR sur le port d'extension. Le 2000, annoncé en 1987, encore plus pro avec des slots d'extension et la possibilité d'utiliser l'univers MS-DOS par carte. Dans la même année, Commodore livre les Amiga 500, premier ordinateur personnel multitâche. Enfin après un détour par le 2500, voici l'Amiga 3000 (petit résumé de cinq années d'existence).

Mais la surprise, ce n'est pas ça! Sur un espace scénique, un écran d'une diagonale de 4m, avec une sono de 2 x 2000 Watt, un Amiga 3000 permettait de nous présenter divers programmes en "Live". C'est ce que j'appelle un show de présentation avec une participation active d'un constructeur pour la promotion de son propre produit pour un public déjà convaincu. Je sais que l'Apple Expo n'a plus besoin d'Apple mais avouez que c'est moins frustrant et plus encourageant avec.

Il y avait un 500 et un clavier midi KAWAI, 16 bits PCD et un soft FunLAB de Steinberg. La carte A2620, une 32 bits avec un 68020, un 68881 et le PMMU 68851, 2Mbyte et 7,14/14,28 MHz. La carte A2630 à 25/33 MHz, de quoi faire aimer UNIX, système multitâche, multiutilisateur avec X-Window pour interface utilisateur.

Il est sûr que l'Amiga 3000, l"As du multimédia" peut être une station de travail mais attendons que le prix se rapproche un peu plus d'un budget "fan"... Au fait, n'oubliez pas, on ne dit plus AmigaDos mais AmigaOs 2.0 (arf!). A noter que Motorola hésite dans ses livraisons du 68040 alors que Intel a programmé le 486/50 et le 586.

Au cours de mes pérégrinations entre les stands, j'ai vu NotaScript, un programme qui affiche votre partition

en wysiwyg, aussi complexe qu'elle puisse être. C'est avec votre clavier que vous écrivez les notes. De plus, vous pouvez l'imprimer. Prix complet: 7.000 DM. La version junior vous est proposée à 998 DM. Un peu plus loin, Intercomp proposait un Amiga en Tower (tour) à base de A3000 ou A2000.

Question : vous savez ce que c'est qu'un scanner ? Qu'il fonctionne sur Amiga c'est pas spécial. Vous savez ce que c'est qu'un FAX (télécopieur) branché sur un Amiga? Toujours rien de spécial ! Une imprimante... un photocopieur... bof! Mais, si je vous dis que tous ces appareils n'en font qu'un et qu'il se branche sur le port de votre Amiga? C'est pas spécial ça? Je vous donne les caractéristiques globales : appareil de table format A4, 200 dpi avec 16 niveaux de gris, fax-copieur-scanner-imprimante. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin : son prix! Simple calcul: imprimante 2.000F; scanner N/B 5.000F; fax en carte 5.000F; copieur trois sorties... bref, le Universel Scanner II de Print-Technik version Amiga vaut... 7.500 fr. environ (voir photo).

Je n'ai pas pu voir le mégadrive de Roßmöller (1,52 MB formatés sous AmigaDos) mais j'ai vu un streamer interessant. Dans la série SupraDrive, le 500XP qui fait disk dur et extension RAM, encore plus intéressant (photo).

Retour en France... J'étais au Sicob d'automne (dernière édition j'espère) "COMDEX Europe" le 4 octobre pendant... UNE heure. J'aurais pu le faire en cinq minutes! Un flop... Cela prouve qu'un salon informatique doit être dédié. Les salons français exposent mais ne vendent pas! Quand vous lirez ces ligne, AMIGA'90 qui a eu lieu du 9 au 11 novembre à Cologne (encore !) aura refermé ses portes. Devant l'ampleur d'Amiga'89, l'exposition vente du mois de novembre a du battre tous les records. AMI-Shows Europe, organisateur du salon à Bâle et Cologne, programme pour 1991 une foire AMIGA à... BERLIN.

AmigaWorld, Vienne

Je vous parlerais en deux mots de Orgatec, Salon International du Bureau qui s'est tenu du 25 au 30 octobre à Cologne. La France y était représentée par 36 entreprises (que 36 !). Plus de 1000 sociétés d'informatique. Il y avait Commodore Allemagne et des A3000. Ce qui m'attirait le plus, c'est le système UNIX sur un A3000. C'est bien, ça fonctionne, mais il faudrait le commercialiser car il y a MINIX 1.5 qui fonctionne déjà sur PC, ST, Apple et qui va sortir pour Amiga. L'intérêt de ce dernier c'est sa portabilité et tous les sources codes sont fournis avec. C'est un prof canadien qui l'a produit à des fins pédagogiques. De petit exemple, c'est devenu un soft avec plus de 125.000 lignes de source que vous pourrez modifier, compiler avec un assembleur C. Il vous suffit d'un Amiga 500 ou 2000 avec 1M de RAM et un seul lecteur. Le disque dur n'est pas nécessaire.

J'ai les chevilles qui enflent... (non, pas d'orgeuil entre nous !). J'avoue

VOUS AVEZ CHOISI COMMODORE. NOUS AUSSI !..

512 Ko + horloge 530
Lecteur 3 1/2 650
L'ensemble 1100
A590 3990
Dur 20Mo+2Mo Ram

A 590 les 512K 390

A2058 Les 2 Mo 1290

A 500 3190
A 500 +512K + Péritel + horloge 3490
A 2000 5690

POINT DEMO GVP - A 3001

Centre technique agrée S.A.V. sur place

A 3000 EN DEMO

COMMODORE AMIGA

ON NE GAGNE PAS LA GU

Home Vidéo Kit	4490
Carte 2/8Mo	1990
GVP HCD II 20Mo	2995
Dur 80 Mo + 2Mo	7490
68020/6881/14 Mhz + 2 Mo ram 32 bits	3990
68030/6882/25 Mhz + 2 Mo ram 32 bits	9400
Flicker+ Multisync	5990
Digi-view 4.0	1495
Interface MIDI	510
Souris optique	660

EN FAISANT DES SENTIMENTS

-10%

INFOLOGS

41, Bd Baille 13006 MARSEILLE 91 47 01 79

3390

Starter pour délirer ....
Home office pour travailler ....
School pack pour étudier ....

les kits AMIGA une idée cadeau

L' AMIGA 3000 est maintenant disponible profitez de nos REDUCTIONS !

Promotion EDUCATION nationale PC A2000 A3000

Paiement à la commande Remise 2%
Commande téléphonique envoi en C.R.
Frais de port : poste 30F transporteur 100F
C.Remb. : poste 60F transporteur 150F
Nous acceptons les bons grands comptes
* La Garantie MATERIEL TESTE *

Offre promotionelle dans la limite des stocks disponibles

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

que ça fait marcher car, le soir, je reprend la route en direction de Paris pour le 2e Salon de la Micro. Ça faisait plein car un seul exposant avait plusieurs stands. J'ai regretté le tintamarre de Titus, Infogrames et les autres, tous absents. Il n'y avait que UBI, Micro C, Lankhor. Ce n'est plus un salon mais une cuisine avec un menu de seconde zone. (*Ed: Tiens, encore un zone!*)

PLAT DU JOUR à 40 F.
Rien comme entrée et pas de dessert.
Le plat principal,
du PC Taiwanai et IBM et Atari et les consoles.

Mais où était Commodore France? C'est bien la seconde fois que je dis du bien de Commodore. Pourquoi en dire du bien? Par son absence bien sur car cette fois-ci, les absents n'avaient pas tort! Le meilleur c'était quand ASM m'a expliqué vers 3 h du matin la magie de "***Bars and Pipes***" (pas de mauvais esprit vous là)... ce fut la sauce remoulade!

Christian

Les News de Xavier Leclercq

De très nombreuses personnes utilisent les **PVL protectors** (Peter Van Leuven) pour se protéger des virus. Attention! Car il existe un programme répondant au doux nom de Telstar qui tout comme la boisson bien connue (mais pas du même nom) a le goût du PVL, l'aspect du PVL mais ce n'est pas un PVL protector! C'est en fait un virus qui se fait passer pour un PVL protector (encore appelé SystemZ) version 6.0!

* * *

(Dernière minute également) IL PLEUT des virus en ces temps de rentrée scolaire : le F.A.S.T. , le hilly , le MGM , le Suntronic, le ripper... Merci à tous les lecteurs qui m'envoient les spécimens! Nouvelle adresse: *Leclercq Xavier Vieux Chemin d'Ath n°12 , B-7548 Warchin*

* * *

Un lecteur m'a récemment envoyé un disk contenant un échantillon d'un virus qui répondrait au nom de **DUST-VIRUS**. Jusque là tout va bien, là où cela devient compliqué c'est que mon drive refuse de lire le disk et que malgré beaucoup d'efforts je ne parviens pas à déchiffrer le nom de l'expéditeur ni son adresse! Si ce lecteur pouvait me recontacter en écrivant en lettres capitales ces coordonnées... (signé le Papi des virus qui use ses petits yeux pour vous informer)

* * *

Bureau 90, c'est à dire le **Salon International de la Bureautique de l'Informatique et des Télécommunications**, qui se tenait du 19 au 26 septembre 1990 au Parc des expositions du Heysel à **Bruxelles**, a été cette année pour Commodore l'occasion de présenter la gamme Amiga dans l'application professionnelle de l'univers du multi-média (ouf). Le stand de 20m sur 12m était divisé en deux parties, la première partie consacrée au monde MS-DOS (nouveauté, le laptop portable à base d'un 80c286) et la deuxième partie réservée exclusivement à l'A3000 avec en démonstration le système auteur AmigaVision qui travaillait en incrustation d'images provenant d'un compact disk Sony (prix: environ 1000FF). Réussite? c'est l'avenir qui tranchera... Quoi qu'il en soit pour ceux (ou celles (on peut rêver)) qui auraient rater cet événement qu'ils en prennent date pour l'année prochaine! *(Merci au staff de Commodore Belgique, J-P VanBostal et J-P Demarke)*

* * *

A propos de l'A590: C'est exact que le taux de transfert de l'A590 livré "clé en mains", c'est à dire disque dur de 20 mégas 80ms et interface XT, atteint 174 KBytes/s. Mais je vous informe également que ce périphérique peut très bien supporter un disque dur à la norme SCSI et dépasser largement la vitesse de taux de transfert des 600 KBytes/s!! (selon le temps d'accès du disque). Rien de plus simple pour brancher un périphérique SCSI, soit au connecteur interne à 50 pins, soit plus discrètement au DB-25 femelle qui se situe à l'arrière de l'A590. (pratique pour, par exemple, loger un disque dur SCSI Quantum 5"1/4 qui ne peut tenir dans l'habitacle de l'A590.

L'interface SCSI est une interface "intelligente" qui reconnaît sans difficulté un disque dur à sa norme et ceci automatiquement en effectuant une simple lecture des paramètres de CTRL du disque affichant alors nom, nombres de cylindres,de têtes etc... C'est ainsi qu'un disque dur SCSI provenant d'un Mac n'a PAS BESOIN d'un formatage bas niveau supplémentaire si ce dernier a déjà été réalisé. Les partions Macs seront reconnues par l'A590. Evidemment le gestionnaire de fichiers n'étant pas identique sur notre machine préférée il vous faudra quand même réaliser le formatage High-level: [Format drive QDH0: NAME "HD-80M" FFS QUICK]

Attention pour le petit malin qui penserait qu'il peut très bien revendre le disque dur XT comme un disque dur 30 Mégas avec le contrôleur RLL adéquat : c'est déjà en codage RLL mais le nombre de têtes n'étant que de deux ceci explique la faible capacité atteinte (et cela peut varier selon la marque et le type de disque du fournisseur, un ordre d'idée est 782 CYL 2 HEADS 27 secteurs/pistes = 21 MEGAS) La capacité d'un tel disque en codage MFM ne dépasserait pas les 13.6 Mégas! En plus du compte il faut remarquer au passage que le connecteur XT est un connecteur UNIQUE de 40 broches qui convient seulement à certaines marques d'ordinateurs pour qui un contrôleur est intégré dans la carte mère (certains PC de Commodore ou encore certains compatibles de chez Tandy par exemple). Il serait judicieux de la part de Commodore de permettre à l'utilisateur de n'acheter que le boîtier équipé de son extension mémoire et le double contrôleur SCSI/XT, ce qui permettrait selon le budget dont on dispose de choisir le meilleur rapport prix/rapidité/capacité.

Pour terminer sur le sujet je signale qu'il est très simple de manipuler les données de l'A590. Il ne s'agit pas de manipuler le trackdisk.device mais bien le XT.device et le SCSI.device. Ces deux devices sont "mountés" automatiquement à chaque RESET. C'est la romboot.library uniquement disponible dans les versions 1.3 de la ROM qui s'occupe de booter le périphérique selon sa priorité fixée lors de la création des partitions du disque dur. En effectuant une lecture des premiers secteurs du disque vous pourrez visualiser les portions et leurs noms.

Xavier

A-Link

L'association **ALink** poursuit sa production d'une nouvelle disquette DP par mois. Ce mois ci "SCULPT OBJECTS 1", compilation d'une trentaine d'objets et scènes Sculpt4D, prêt à être réutilisés dans vos créations. Lampes, chaises, automobiles, maisons, joystick, dentifrice... sont regroupés par rubriques Architecture, Divers, Nature, Objets Domestiques, Objets Extérieurs, Véhicules. Cette première compil a été réalisée par Patrick Conconi (celui d'A-NEWS en Suisse). Le prix de la disquette est de 20F.

La disquette ANTIVIRUS proposée par ALink en octobre, contient les documentations et mode d'emploi en francais, des antivirus, copieurs de boots... Utile précision.

Enfin, ERRATUM !! contrairement à ce que l'on pouvait lire en news dans le numéro 29, le prix d'AMIGATEL II est de 130 FF et non 110 FF (port et doc française compris) et, bien sur, c'est toujours du DP. A titre indicatif, A-LINK commercialise egalement un kit DEEP complet comprenant AMIGATEL II et un câble minitel pour 230 FF

GRATUIT
DOSSIER D'INFORMATION
TÉL: 19-44 933 65-06-77

LE

A5000 ET B5000

SONT ARRIVEE!

VOTRE AMIGA EST-IL TOUJOURS A L'AGE DE PIERRE?

DECHAINEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

AJOUTEZ TOUT SIMPLEMENT A VOTRE AMIGA POUR

- *Plus rapide que le Commodore A3000*
- *600-1100% plus rapide que votre Amiga*
- *4 mégaoctets de RAM très rapides*
- *100% compatible avec tous les logiciels*
- *Insérez un co-processeur arithmétique juspu'à 50MHz*
- *Une conception 32-bit avancée*
- *32-bit Kickstart — Six fois plus rapide trois modeles — 16.67/20/25 MHz*

• LES MACHINES •

A5000-16	3495F
A5000-20	4395F
A5000-25	5295F

(Excl. TVA + Import Duty)

CPU: 16.67 MHz–25.17 MHz Asynchronous MC68020RC ou MC68030RC 7-8 MIPS
FPU: 12.50 MHz–50.00 MHz Asynchronous MC68881RC or MC68882RC 1 MFLOPS
RAM: 4 Mégaoctets de 32-bit zero-wait-state 256 x 4 80ns (414256) DRAMs
SHADOW ROM: Maintenant poussez votre Kickstart 32-bit en RAM très rapide
SOFTWARE: Mode 68000 pour 100% compatibilité avec tous les logiciels
HARDWARE: 100% compatible avec Amiga 500/2000 et les cartes d'expansion
INTERFACE: Se branche dans le support du 68000 à l'intérieur de votre Amiga

68881 – 16	859F	68882 – 25	1995F
68881 – 20	1069F	68882 – 33	2395F
68881 – 25	1399F	1Mb Ram –	695F

(All prices excl. of TVA)

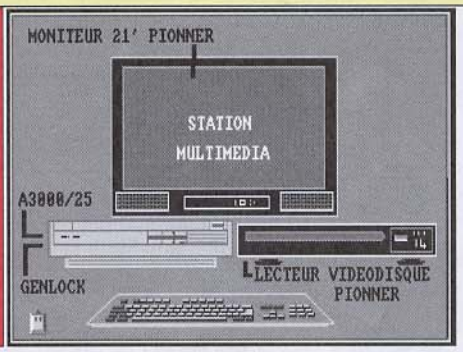
B5000-16	5295F
B5000-20	6195F
B5000-25	7095F

(Excl. TVA + Import Duty)

SOLID STATE LEISURE LIMITED

80 FINEDON ROAD, IRTHLINGBOROUGH, NORTHANTS NN9 5TZ. TELEPHONE: (0933) 650677 INTERNATIONAL: + 44 933 650677

LASER + AMIGA, LA NOUVELLE STATION MULTI-MEDIA DE COMMODORE



Avec son Station MultiMedia et le CDTV, Commodore donne au plus grand nombre l'accès à la culture et au savoir.
S'il est encore trop tôt pour dévoiler (en France...) l'intérêt du CDTV (dont la sortie officielle est prévue en février/mars 1991, avec une CDthèque en français conséquente), il n'en est pas de même pour la Station Multimedia, disponible immédiatement

Cette station est composée des éléments schématisés sur la figure 1: un Amiga 3000, cadencé à 16 Mhz, équipé d'un disque dur 40 Mo; un genlock A2300; un lecteur vidéodisque Pioneer avec un disque de démo; un écran 21 pouces Pioneer avec télécommande; et le logiciel AmigaVision.

L' Amiga 3000 cadencé à 16 Mhz est largement suffisante pour ce type d'application mais 1 Mo de Chip et 1 Mo de Fast est un peu juste! (*Ed: Commodore France nous assure que tous les Amiga 3000 vendus en France ont 2 Mo de Chip RAM et 1 Mo de fast RAM sans supplément de prix*). Le prix de Ram a considérablement baissé, et pour l'anecdote, lors de l'Apple Expo, un distributeur bradait le méga 80 ns pour 300F!)

Le Genlock A2300 n'est peut-être pas le top-niveau "dans l'état de l'art", mais il marche bien et est homogène dans l'offre de Commodore.

AmigaVision vous a déjà été présenté, nous nous intéresserons plus particulièrement aujourd'hui à son Interface Vidéodisque.

Le lecteur de Vidéodisque Pioneer marche à merveille; son port série est relié à celui de l'Amiga qui le pilote via AmigaVision.

Il existe plusieurs standards de vidéodisque:

- LaserVision de Philips, reposant sur les variations de réflexions d'un faisceau laser à la surface du disque creusé de microalvéoles. C'est le système actuel, où il n'y a pas de relation physique entre le disque et la tête de lecture, ce qui est une garantie de longévité. L'espace entre 2 sillons est de 1,6 micromètres ce qui a pu poser des problèmes de moulage communs à tous les vidéodisques.
- Le Vidéodisque capacitif de RCA, par détection d'une DDP, grâce au relief du disque, fait d'une matière conductrice alimentée en courant faible. Son coût de revient est faible mais il est très sensible à la poussière et aux rayures.
- Le VHD de JVC. La gravure est réalisée par laser selon le même procédé que Philips, mais la lecture est effectuée par une pointe diamant électroniquement guidée, car le disque n'a pas de sillon.

Les points forts du vidéodisque: le codage étant numérique, la qualité est optimum, le bruit de fond inexistant et le son stéréo de qualité Hifi; les accès aléatoires sont possibles sans perte de temps; les ralentis et accélérés sont dépourvus de parasitage; l'arrêt sur image est parfait; la

NOUVEAU!

ALLCOPY SYSTEM
COPIE TOUT SUR AMIGA

Enfin un systeme simple pour faire des copies de sécurité. Nous n'avons pas trouvé un seul programme, dont les protections auraient pu empêcher le copiage de sécurité avec ALLCOPY SYSTEM.

L'équipement fonctionne comme si la copie était faite avec deux unités de disque, d'une disquette sur l'autre. ACS (AllCopy System) ignore les systèmes de codage les plus sophistiqués destinés à entraver le copiage de sécurité. ACS accepte tous les formats.
Il vous faudra une unité de disque auxiliaire pour votre Amiga afin de pouvoir entièrement profiter du mode all copy de l'équipement. Grâce à son prix avantageux, son importante gamme de programmes utilitaires et son programme copieur efficace de la nouvelle génération, ACS est un choix excellent, même si vous ne disposez pas d'une unité de disque auxiliaire.

NOTE! ACS copie tous les programmes Amiga que nous connaissons. Bien sûr, il est défendu de faire des copies pour distribution illégale.

Les programmes utilitaires fournis avec dispositif ACS vous seront utiles même sans unité de disque auxiliaire. Le système met à votre disposition de nombreux détails pour faciliter et mieux contrôler la duplication. Par ex., quelle erreur et où? quelle piste? quelle face? quelle unité de disque? vous le saurez en suivant l'affichage sur l'écran. Tout ceci est possible, que vous utilisiez seule l'unité de disque d'Amiga ou bien que vous disposiez de trois unités d'extension. L'acquisition d'ACS est tout aussi utile que celle d'une mémoire auxiliaire ou d'une unité d'extension.

A UN PRIX AVANTAGEUX QUI VOUS SURPRENDRA!
DISPOSITIF ET LOGICIEL SUPPORT 395 F

Oui... Je commande le dispositif de copie ACS avec logiciel support, livraison à domicile au prix de 395 F + frais d'envoi 29 F.
NOTE! Vous réglerez seulement à la réception.

Nom: _____

Adresse: _____

Pays: _____

NOTE! 20 % d'économie avec 2 dispositifs aux. ou plus (au prix unitaire de 316 F). Frais d'envoi seulement 29 F sans égard au nombre d'exemplaires commandés. Je commande _____ dispositif(s) de copie ACS.

AFFRANCHIR ICI (Europe)

HI-TEC INVENTIONS

PL 65
SF-33721 TAMPERE
FINLANDE

figure 2

capacité de stockage est considérable (exemple: 54000 diapositives), et la longévité est nettement supérieure à la bande vidéo.

Les points faibles: il est actuellement non-réinscriptible et ne dispose pas du potentiel d'autoscopie de la bande vidéo (mais plusieurs compagnies mènent des projets en ce sens); sa distribution est encore intimiste et se répercute sur les coûts, très variables de 750F à 5000F suivant le tirage et le mode de distribution.

En tant que tel, le vidéodisque n'est pas encore un média grand public comme le CD Audio, mais ce sont les applications créées à partir de celui-ci qui le deviennent dans le quotidien: musées, salons, congrès, enseignement, centres ressources, etc... regorgent de telles applications pour lesquelles le vidéodisque est le support interactif idéal.

Revenons à l'offre Commodore.

Le vidéodisque fourni avec la station n'est qu'un support de démonstration à l'utilisation du lecteur Pioneer et son intérêt à démontrer les capacités du Multimedia Commodore est très, mais alors très limité! C'est dommage, car il serait souhaitable, mais alors très souhaitable!, de fournir la station avec un vidéodisque intéressant, exploité par une pile AmigaVision, mettant en jeu toute la puissance et la souplesse de l'Amiga. Cette offre est potentiellement la plus intéressante formulée depuis longtemps. Elle est homogène, concurrentiellement très bien placée et utilise pleinement les ressources de l' Amiga. Son prix de 39900 FHT est très attractif.

Comment AmigaVision exploite-t-il le vidéodisque ?

Tout d'abord, il faut configurer le driver à l'aide du tableau de configuration "Vidéo SetUp " du menu Configuration (figure 2).

Plusieurs vidéodisques sont disponibles dont 4 PHILIPS, 4 PIONEER et 6 SONY ; de plus il est possible de créer son propre driver puisque Commodore fournit dans la notice d'utilisation d'AmigaVision l'ensemble des éléments nécessaires.

On précisera dans le même tableau, la vitesse de transmission de 1200 à 9600 bauds. Ceci fait, il est possible de faire un premier repérage du vidéodisque depuis AmigaVision à l'aide du panneau de contrôle (figure 3) permettant toutes les fantaisies possibles: lecture rapide ou lente, d'avant en arrière, scannage, arrêt sur image, mémorisation d'une séquence, affichage d'index, etc...

Dans la progression de votre application, il suffira d'utiliser l'icône Vidéo et d'en définir les attributs (figure 4): canal audio utilisé, commandes et indexation, soit en mode direct si l'on connait précisément l'index des séquences, soit en mode contrôleur (donc en temps réel) en utilisant la commande "still".

L'option "Pause" si elle est activée, oblige à attendre la fin de votre séquence vidéo, pour poursuivre la progression. Dans le cas contraire, AmigaVision permet le déroulement d'autres évènements durant la séquence. L'exemple ci-joint (figure 4) est extrêmement simple, il permet de feuilleter le vidéodisque par 3 séquences prédéfinies. Une image est affichée, contenant 3 boutons distincts sur la couleur O (transparente) dans laquelle la vidéo s'incrustera. Un clic sur l'un de ces 3 boutons déclenche la lecture de la séquence associée. Un quatrième bouton permet de quitter le programme.

Dans AmigaVision, la vidéo s'emploie aussi aisément qu'une simple image sur laquelle peuvent être disposés tous les "Objets" que nous avons évoqués dans le dernier numéro d'A_NEWS. Il est alors possible de créer des applications interactives puissantes dans différents domaines de prédilection: la Pré-A-O, l'enseignement, la formation, les congrès et conférences, etc...

Pour Thierry Mauger, responsable de la Division VAR Amiga de Commodore France, le Multimedia est aujourd'hui aussi important (sinon plus) que la PAO a pu l'être il y a quelques années et la solution Commodore est un challenger de taille. Si je partage ces considérations, il convient néammoins de la modérer:

- l'offre Commodore n'a que quelques mois d'avance sur celle de concurrents (APPLE, IBM) qui ne manqueront pas de vouloir tout aussi activement occuper le marché par des offres aux caractéristiques semblables, sinon supérieures. Donc, quelles sont les stratégies mises en oeuvre pour maintenir et optimiser cette avance?

- la station mériterait de façon urgente d'être accompagnée d'un autre vidéodisque que la démo Pioneer et d'une application complète et variée sous AmigaVision.

- un catalogue des vidéodisques mentionnant les caractéristiques des produits, le nom de l'éditeur et le prix approximatif doit être réalisé conjointement, faute de quoi on ne peut pressentir la variété et l'intérêt d'une telle offre. Pourquoi ne pas imaginer également une base de données sous AmigaVision qui traiterait ce catalogue!

Il est possible de presser son propre vidéodisque après avoir réalisé un master sur bande (environ 1h30m de film), ce support ne permettant pas la souplesse et la qualité d'utilisation du vidéodisque. Plusieurs solutions sont alors à disposition:

- le pressage à durée de vie limitée sur verre ou plastique, durée d'un an environ, 5000 Frs HT pour le master. Cette offre est intéressante pour une institution d'enseignement ou de formation réactualisant souvent sa vidéothèque.

- le pressage standard, durée de vie quasi illimitée, 16000 Frs HT le master puis 400 Frs par unité à partir de 10.

- le partage de ressources, où plusieurs entités mélangent sur le même vidéodisque leurs applications respectives, ce qui réduit encore les coûts.

Quelques titres parmi ceux disponibles:

- le Musée d'Orsay, 11000 images illustrant 2100 oeuvres d'art commentées durant une visite d'une heure. Editeur O.D.A.

figure 3

- le Musée du Louvre, 30000 images illustrant 4500 oeuvres d'art commentées durant une visite de 35 mn. Editeur O.D.A.

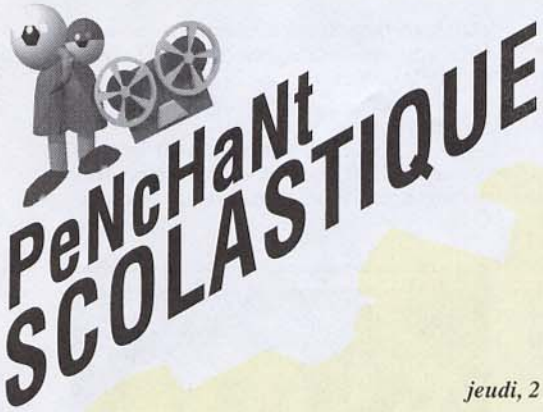
Toujours dans le domaine multimédia, un nouveau standard semble apparaître: le CD Photo de KODAK. Ce système permettrait le stockage d'images en 16 millions de couleurs, en 2048 x 3072 pixels, soit plus de 6 millions de points. Kodak lancerait un lecteur compatible CD audio et CD photo pour environ 4000 Frs. Les CD Photo pourront être lus par les lecteurs de CD.I et de CD.RomXA. Question: ce nouveau format sera-t-il lisible par le CDTV ?

A bientôt.

- The Duke

figure 4

(Ed: pour ceux qui confondent les CD-ROMs du CDTV et les vidéodisques, les premiers utilisent les même supports que le CD-audio mais ne sont pas standardisée comme le CD-audio. Un lecteur CD-Rom pour l'Atari ST peut lire des disks CD Audio, et le CDTV de Commodore peut lire ces mêmes disques audio. Mais dès qu'il s'agit de disques CD non-audio, c'est-à-dire avec programmes et images, chaque ordinateur à un format CD-Rom bien à lui. Les videodisques, eux, sont grands comme des 33 tours et ont l'avantage d'être standardisées. Il n'y a qu'un seul format, et il suffit d'un lecteur et un téléviseur pour les lire. Mais le signal qu'ils donnent est un signal vidéo qui doit être manipuler comme tel et n'est pas en forme de "data d'ordinateur.")



DaHu Ze
6ème B
jeudi, 2 lunes après OGL

Introduction : Chers lecteurs adorés au fin naseau,vous remarquez au premier coup d'oeil la clartitude luminescente de la construction de ma prose *(intérêt du sujet)*. En effet j'attire votre attention sur le fait que la rédaction du journal est particulièrement attentiveuse à l'accord du sujet quand le complément d'objet indirect est placé à côté de la réponse.

Ainsi lorsque le très sympathique Serge Hammouche à posté une missive au journal, il ignorait qu'il était déjà le jouet de la "zone gris" (Cf.courrier des lecteurs du précédent numéro). Comme je vous l'expliquait il y a peu, la quatrième dimension n'existe pas.

En première partie *(annonce du plan)* je vous donne des nouvelles des dernières versions de VOLUMM 4D et de ELAN PERFORMER 2.0 ; Pour l'antithèse je vous révèle deux trouvailles issues du dom pub et du dom pas pub. En conclusion, nous verrons bien.

1ère partie : NEW RELEASE

La très dynamique société VOLUMM m'a envoyé la version 1.23 de Volumm 4D dont EL Yéti (le vrai) vous parlait dans le numéro de juin. Il faut savoir que le développement de ce logiciel est permanent et, si vous en faites l'acquisition, vous recevez régulièrement les updates pendant une année.

Voici donc les dernières améliorations : Le Mapping d'image IFF, la sauvegarde des fichiers au format Sculpt, l'interpolation angulaire entre les scènes clef (pas de déformation des objets pendant une rotation), la sauvegarde image par image des anims, le tableau de contrôle de la progression du calcul, la sortie 24 bitplanes dans une résolution allant jusqu'à 1024 x 1024 au format IFF ILBM 24 ou ASDG.

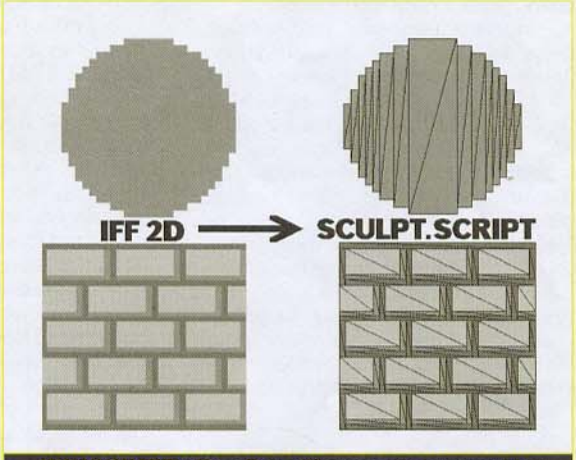
Dans un avenir proche, nous aurons aussi un éditeur point par point, de nouvelles fonctions graphiques pour les extrusions et rotations, le choix du nombre d'images entre chaque scène clef, des trajectoires pour déplacer vos modèles, une interface ARREX et certainement plein d'autres choses dont je vous ferais lÿÿo. Jusqu'où iront ils ?

Vous avez lu dans les news de septembre l'arrivée de ELAN PERFORMER 2.0. Il est là et, grâce à lui, j'ai pu disséquer des anims de mon vieux Sculpt Animate et les reconstruire à loisir. Le format MOVIE dont aucun player ne voulait entendre parler n'a plus de secret pour le nouveau FrameCutter livré avec ce soft.

Je laisse aux spécialistes le soin d'étudier les ouvertures ARREX et MIDI de cette nouvelle version car Dahu ne trouve pas ces termes dans son vieux dico LaBrousse 1958 V.1.32.x.

2ème partie : 2 éme partie : DOM PUB ET DOM PAS PUB.

Une initiative intéressante à été prise par un fada de la 3D (sic) nommé Patrick C. Cet ami Suisse collecte, trie,et distribue librement des scènes et des objets Sculpt. Dans la disquette OBJET#1, on trouve des modélisations de tous genres façon Saramitaine. Elles sont de qualités inégales mais pour la plupart très bonnes. J'ai particulièrement apprécié les scènes "Architecture" qui sont très fouillées et dont l'éclairage et le cadrage révèlent une réelle maîtrise de sculpt. Les néophytes trouveront là des exemples pour améliorer leurs productions. Vous disposez de deux solutions pour vous procurer ce disk : soit écrire à Patrick CONCONI (le mystérieux Patrick C., c'est lui) - A-News -, 36 Av. Luserna 1203 Genève SUISSE et en profiter pour lui expédier vos objets les plus fous, soit commander cette disquette d'objets DP à l'association A-LINK - 5, rue du Colisée - 33000 BORDEAUX pour 20 FF port compris (voir les NEWS de ce numéro).



IFF2SCRIPT : DomPub efficace mais introuvable.

Notre confrère Yankee AMIGA PLUS propose dans son CoverDisk N°7 un utilitaire Sculpt très performant : IFF2SCRIPT.

Ce petit bout de programme récupère toute image de DPAINT quelque soit son format excepté l'EHB et la transforme en script Sculpt en respectant à l'identique la palette de couleur originale. La vectorisation se fait pixel par pixel sur le contour des formes.

Je vous ai illustré cet utilitaire (voir le shéma ci-dessus) en vous montrant dans la partie supérieure la limitation de l'usage en extrusion pour les formes courbes ou obliques, et dans la partie inférieure la facilité de faire un mur de briques dans un soft sans mapping !

Hélas pour vous, pour se procurer cette petite merveille, il faut aller casser les pieds de son employé des Postes ou de son banquier pour envoyer $ 10.95 + frais de shipping en commandant AMIGA PLUS DISK#7 à :

13/20

AMIGA PLUS DISK DESK ,544 Second Street , SAN FRANSISCO CA 94107 USA

Conclusion : Voici venu le temps des rires et des chants, dans l'Amiga News c'est tous les jours le printemps.

La notion de vertige est abstraite pour Ze DaHu lorsqu'elle s'applique à la page blanche, et j'espère qu'il en sera de même pour vous lorsque vous aurez décidé, comme Serge Hammouche, de passer à la postérité pour avoir mis un pied dans la "zone gris" en envoyant vos lettres à :

s"

Ze DaHu

ciseaux !; là.

Supplément détachable du mois :

" Les moines tibétains aux traits oblongs introduisent leurs hôtes de façon très biblique."

NEWS

Le 1er prix en catégorie 2D - 2D1/2 du concours européen DIGIGRAPH 90 organisé par l'INA et IMAGINA (festival de Monte Carlo) vient d'être attribué au clip que Frank VROEGOPP a réalisé pour la chanson "Brother Rap" de K-MEL (Comotion distribué par CBS). C'est une belle victoire pour un musicien face à des graphistes mais c'est également un succès pour l'Amiga et DeluxePaint face aux surproductions à la PaintBox. En effet, bien que la post production du clip se soit faite dans les règles de l'art, les images ont été tournées en vidéo 8 et le travail graphique produit par Frank avec son petit digiview et Deluxe Paint III sur un Amiga 2500 prêté par Commodore France.
Comme il y était confronté, Frank a trouvé une solution simple et efficace pour synchroniser le démarrage de son sampler AKAI S900 sur une animation DPaint : la "sortie vidéo monochrome qui, d'habitude, ne sert à rien".
Nous consacrerons un article à tous les aspects intéressants de cette production dans notre numéro de décembre. En attendant, essayez de zieuter le clip sur M6 dans RAPLINE.

Dans un tout autre domaine, Kéké ROSEN s'est prestement transporté au SALON DE LA MICRO 90 à La Vilette (26 - 29 octobre 90) dans l'espoir d'y faire des découvertes mais :
- " c'était minable, tout petit, ambiance piou-piou. Seuls UBI Soft et LANKOHR avaient pris la peine de se deplacer et ne présentaient rien de fracassant. Idem pour les constructeurs ou seuls ATARI avec son ST à prix destroy (moins de 2000 FF dans toutes les bons hypers) et AMSTRAD avec sa console "science fiction des années 60" s'étaient donné la peine de venir. Notre confrere Commodore Revue s'occupait seul de la propagande de l'Amiga dans ce terrain hostile Resultat, une grande salle d'arcade à 40 FF l'entrée, pas un salon."

Ti AMIGA
trinology informatique

Amiga 500/1000
Disques durs de Quantum, 750 Ko/ sec, 19 ms, silencieux, auto-boot.
42 Mo 4999 F
84 Mo 6599 F
Amiga 2000 SCSI, 17 ms, 750 Ko/ sec, auto-boot. **52 Mo 4599 F** **105 Mo 6599 F**

Lecteur amovible Syquest 44 Mo, SCSI, 20 ms, 470 Ko/sec, médium inclus **6699F**
Médium 799F

Lecteurs externes complets, 5"1/4 avec 40/80 commutation
5"1/4 659 F
3"1/2 599 F

2 ans de garantie
service irréprochable
livraison très rapide

Disques Durs & Lecteurs

Extension de mémoire
A500 512 Ko **429 F**
512 Ko équipé, extensible 2Mo **1329 F**
A2000 2Mo équipé extensible 8 Mo **1999 F**
4Mo équipé **2999 F**

Découvrez et comparez nos produits.
Profitez de nos offres.

Tel.: 87.88.40.44
Rue Paul Henri Spaak, 57350 Stiring Wendel.
Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h.
Règlement contre-remboursement par les P.T.T.
Prix T.T.C.

Trinology Informatique
S.A.R.L.

LE ZONE GRIS

Si vous avez pris la peine de feuilleter rapidement ce numéro avant de venir vous pauser sur ma trame, vous aurez peut-être remarqué que le journal s'est trouvé un héros en la personne de serge HAMMOUCHE, le premier lecteur à avoir disparu dans LE ZONE GRIS. Grace à un système perfectionné, il m'est possible de pointer ma masse moleculaire juste entre la commerce et la DP pour me transporter dans le zone gris. Hauts les coeurs et shazam!...

... D'accord, il y a un peu de tapisserie à refaire mais c'est à deux pas de la fac. Ne vous prenez pas les pieds dans l'oblique en sortant. Tiens, c'est trop bête, j'avais garé mon intro dans la zone bleue.

Ah, rude saison pour le pisse ligne à poils longs. Voila près d'un mois que j'ere à la recherche de bonnes nouvelles pour caler ma trame mais tout ce que l'Amiga compte de fabricants, distributeurs, prestataires, aventuriers et autres createurs se retient jusqu'au dernier moment pour faire une arrivée triomphale à l'AMIexpo Europe de Cologne. Donc pas d'infos YETi ce mois-ci.

Pour essayer de redonner un ton credible à sa rubrique en porte à faux désaxé, ZeU, c'est le surnom familier du DaHu, a honteusement profité de mon hibernation pour venir chouraver la version 2.0 d'ELAN PERFORMER dans ma boite aux lettres. Helas, et c'est là que le comique de la situation prend toute sa realité : il ne connait pas ARexx, j'en pouffe nerveusement, ni MIDI, ni rien... Bonjour l'angoisse, quoi.

Bon, allez, je vous fait l'article prce que ça vaut le coup.

PERFORMER 2.0 dispose d'une petite porte dans l'arrière cour pour qu'ARexx puisse faire ses livraisons sans utiliser l'entrée principale. L'application fournie d'origine par ELAN DESIGN pour exploiter cette porte de sérvice consiste en un petit programme qui enregistre toutes vos manipulations sur PERFORMER et peut les reconduire indefiniement. Mais on peut trouver beaucoup d'autres applications à ARexx comme la production simplifiée de scripts pour des applications de journaux cycliques, le pilotage de toutes les fonctions d'une borne interactive y compris le lancement d'autres programmes ou l'écriture de scripts precis pour la post production vidéo.

La fonction MIDI permet quand à elle d'assigner les notes provenant de tout instrument aux touches du clavier de la miga. Si, par exemple, vous disposez du convertisseur qui va bien, il devient realisable de lancer une animation HAM d'un coup vengeur de fa 3 avec votre Stratocaster. Vous pouvez utiliser un sequenceur pour produire vos slideshows "live" sur videoprojecteur. C'est une fonction qui devrait interesser les musicos de scene et les patrons de boite de nuit.

PERFORMER 2.0 est livré avec un utilitaire Frame Cutter qui permet desormais de "decouper" des animations Sculpt au format MOVIE (cf. la prose bancale de ZeU de ce mois-ci) mais egalement de recoller les morceaux .

PERFORMER 2.0 est une belle évolution de la version I et, même si son interface date un peu par rapport à des produits comme AMIGAVISION, il reste certainement l'outil "multimedia" le plus orienté vidéo. (Distribué en version française par CIS, 990 FF chez tous les bons...)

J'ai posé mon noir regard sur le premier numéro de "YETI, l'abominable journal" et je ne suis pas transporté d'exitation. C'est du cul triste et sans enthousiasme à toutes les pages (Margerin fait du Margerin, Choron fait le prof, beaucoup d'autres font ce qu'ils peuvent). Je vous conseille tout de même la page 13 qui regroupe quelques crobards de l'excellent Gary LARSON, DOC PETIOT de AYROLES en pages 56 - 57, CALVIN et HOBBES de WATTERSON en pages 64 - 65, des petits crobards de YETI (je vous en ai repompé un avec le scanner de FRedChef) et pi c'est tout. Gardez plutôt vos sous pour acheter "enleves les mains de tes poches", le dernier album des VRP, qui presente le double avantage de ne pas contenir le tube de l'hiver et de renfermer des chefs d'oeuvre d'une rare intensité dramatique comme "RAMON PEREZ" ou "un orignal à Montreal". La rythmique matraque vachement et les paroles sont comestibles.

Et voilaa, et voilaaaa !. Je dis à peine rien et y'a déjà plus la place de pas grand chose en rab'. Pourvu que le typo me laisse vous faire un affectueux poutou baveux au lait de yak car c'est ainsi qu'allah est grand.

EL YETi, avec Serge HAMMOUCHE dans le zone gris.

PS : finalement, y'a même la place d'un PS : La trame du mois prochain sera dediée au test du programme de titrage BROADCAST TITLER d'INNOVISION Technologies. Ce test devrait faire date bien qu'il ne soit pas suivi d'un buffet campagnard avec orchestre.

Le syndicat d'initiative de mon bled vient de s'offrir un "piege à touristes"; Il est plutôt jaloux de mon solex mais, que dalle, je lui pretterai même pas

Vous avez un minitel ?

Composez le 35 41 79 26

Appuyer sur Connexion/Fin et laissez-nous vos messages ou commandes 24/24

Nous vous offrons l'envoi en recommandé pour tout achat supérieur à 200 FF

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

Echange de disquettes du Domaine Public

Vous possédez des disquettes du Domaine Public ?

Nous sommes interressés, contactez nous !

Laissez nous vos messages au 35 41 79 26

EXT 512 K
SWITCH & HORLOGE
585 F

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX

passez vos commandes (24/24) au

✆35 43 07 38

Catalogue complet sur Disquette 15F

Domaine Public

Amicus, Apdc, Apdl, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama,

T. Bag	**20F**
Uga	**24F**

Plus de 300 titres hors collection disponibles

Pour 10 Disquettes achetées, 1 GRATUITE

Périphériques

A.m.a.s.	**950F**
Digiview Gold 4.0	**1640F**
Lecteur 3.5	**850F**
Lecteur 5.25	**1350F**
Master Sound	**370F**
Midi Gold 500	**545F**
Perfect Sound	**830F**
Souris	**280F**

Domaine Commercial

Animagic	**690F**
Deluxe Paint 3	**790F**
Deluxe Vidéo 3	**890F**
Devpac 2	**650F**
Digipaint 3	**780F**
Gfa Basic 3.0	**590F**
Hisoft Basic	**850F**
Photonpaint 2	**850F**
Turbo Silver 3	**1390F**
Tv Show	**720F**
Tv Text	**690F**
Track 24	**480F**

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS

AMOS 490 F

Bon de Commande

A envoyer avec votre réglement

Nom .....

Adresse .....

Ville .....

Code Postal .....

Date .....

Signature

Je vous passe commande de

Q.té	Article	Px Unitaire
	Total	

Nicolas Fournel

DEUX PACKS MUSICAUX DE COMMODORE !

***Commodore France** nous gâte en cette fin d'année en proposant, d'un seul coup d'un seul, deux packs musicaux.*

Amiga Music 1

Le pack **Amiga Music 1** comporte un Amiga 500, son extension mémoire A501, une interface Midi, et le séquenceur Tiger Cub, le tout pour 4990F TTC. Vous avez eu un test complet du logiciel Tiger Cub de Dr T's il y a deux mois, donc je ne reviendrai pas dessus, rappelons simplement qu'il s'agit d'un séquenceur se situant en milieu de gamme, et effectivement intéressant pour débuter. Juste un mot sur la prise Midi, qui, si elle n'a pas changé, est assez 'luxueuse', présentée dans un boitier métallique d'excellente finition, avec les 3 Dins désormais classiques, un passthru, et deux interrupteurs. Le premier permet de configurer une des Dins Midi en mode Out ou Thru, selon vos besoins, alors que le second commute entre l'interface Midi et le passthru.

Amiga Music 2

Le pack **Amiga Music 2,** quant à lui, comporte un **Amiga 500**, un **moniteur stéréo 1083** (et non 1084...), un **clavier Kawai KS 680** et un **séquenceur Funlab** de Steinberg, sans oublier l'incontournable **prise Midi**. Le prix de cette configuration est de 8490F TTC.

Le clavier Kawai KS 680 est avant tout destiné aux débutants: il dispose en effet de modes d'accompagnements trés complets, du système Kawai de riffs prédéfinis, ainsi que de haut-parleurs intégrés et de nombreuses prises: Midi, casque, sortie stéréo, pédale etc... Une centaine de sons PCM 16 bits sont disponibles, dont 5 définissables par l'utilisateur, soit directement à partir du clavier, soit par le biais d'un éditeur de sons trés simple intégré dans le logiciel Funlab. De même, la banque de rythmes propose une centaine de rythmes et toujours 5 programmables par l'utilisateur. Le KS 680 offre en plus la possibilité de mémoriser trois musiques, sans l'intervention d'un séquenceur externe.

Le clavier n'est pas dynamique, ce qui est sans surprise vu le faible prix du pack, mais on regrettera l'abscence d'un vrai Pitch Bend, la molette étant remplacée par deux boutons d'effets Bend up et Bend down. Trois autres effets assez sympathiques peuvent être appliqués aux sons, créant un echo, un effet stéréo...

Le logiciel accompagnant le clavier - un mini séquenceur 4 pistes + 1 - a été spécialement conçu pour l'occasion par Steinberg et permettra aux novices d'appréhender la plupart des notions MIDI de base, grâce à la présence de cue points, d'enregistrement en boucle, de quantification etc.. sans tomber dans le dédale de fonctions ésotériques habituellement propre aux séquenceurs. La présence en plus d'un éditeur de son intégré pour le clavier KS 680, ainsi que la possibilité de visualiser la musique sous forme de portée, en font un outil complet. Il est également possible de créer ses propres banques d'accompagnements et de riffs.

Au chapitre des regrets, quelques points d'ergonomie: le réglage des données se fait de façon souvent inhabituelle et peu précise (choix d'un instrument à utiliser par exemple). Le nom de l'instrument sélectionné pour une piste est totalement illisible. La plus grosse lacune reste sans doute l'ignorance totale des canaux internes de l'Amiga, ce qui est pourtant intéressant dans le cas d'un tel clavier, où certains sons échantillonnés de bonne facture auraient pu rivaliser avec ceux du KS 680 et donner accés à une formidable banque d'instruments et de bruitages. Pas de gestion SMUS non plus, format, qui, avec ces 4 pistes, était pourtant un pont idéal. Le logiciel n'accepte d'ailleurs pas non plus les fichiers au format MidiFile et sauvegarde dans un format propre à Steinberg.

Il aurait été également intéressant de pouvoir imprimer la partition puisqu'on l'affiche, et avec les paroles puisque le logiciel permet de les éditer. Cette partie du logiciel - la visualisation sous forme de portée - n'est d'ailleurs pas sans rappeler le 'Score Editor' de Pro 24.

Pour conclure, l'Amiga Music 2 est un ensemble trés complet qui possède tout ce qui est nécessaire pour un débutant: un synthétiseur, un séquenceur, un éditeur de son... Il introduit les notions de bases de l'enregistrement (quantification, cue points etc...) mais on ne peut pas tout généraliser du fait du fonctionnement parfois particulier du clavier Kawai par rapport à un synthétiseur. C'est un ensemble qui se suffit à lui-même mais qui vieillit mal car il ne peut pas évoluer en même temps que l'utilisateur:

- une personne satisfaite du logiciel mais désirant des sons de meilleure qualité ne pourra pas se servir de ce dernier avec un autre synthétiseur (le logiciel détecte la présence du clavier Kawai au démarrage).
- à l'inverse, une personne satisfaite par les sons du clavier Kawai mais désirant composer des musiques plus complexes, ne pourra pas récuperer ses morceaux faits avec le FunLab pour les améliorer sur un autre logiciel, à cause du format de fichier non MidiFile, à moins de passer sur Pro24, de la même maison, qui n'est pas le dernier des séquenceurs, il est vrai. (*Ed: Rien n'empêche d'utiliser, dès le debut, un autre sequencer, comme* ***Tiger Cub****, par exemple*)

MIDI, c'est pas fini

La grande famille du MIDI a la joie de vous annoncer la naissance du petit dernier, le message *Bank Select*. Ce dernier représente l'évolution du message *Program Change* dont le but est de sélectionner une programmation sonore parmi les 128 d'un appareil MIDI. Avec les instruments modernes, ces 128 valeurs étaient devenues insuffisantes, c'est pourquoi la MMA (MIDI Manufacturer Association) et le JMSC (Japan MIDI Standards Committee) viennent de se mettre d'accord sur la définition d'un nouveau message, coupant ainsi court aux divagations hors-normes des constructeurs.

La technique adoptée consiste à s'approprier deux contrôleurs continus encore inutilisés, en l'occurrence 00H et 20H, qui serviront à sélectionner un numéro de banque a l'aide de deux messages IControl Change. Ensuite seulement se fera à l'interieur de cette banque le choix d'une programmation parmi 128 avec un message *Program Change* classique. Cette technique a de nombreux avantages, parmi lesquels une compatibilité descendante avec le matériel existant et un choix de programmations trés grand: 128 par banque, la banque étant codée sur deux octets MIDI (soit 14 bits, un octet MIDI ayant 7 bits significatifs et non 8), cela nous donne 16 384 banques de 128 programmes, soit le nombre impressionnant de 2 097 152 programmes.

Lors de ce 'lifting' de la norme MIDI, la MMA et le JMSC ont également apporté des précisions quant aux contrôleurs 91H à 95H et ont inauguré les numéros de contrôleurs 12H et 13H: *Effect Control 1* et *Effect Control 2*. Pour de plus amples informations, vous pouvez consulter les publications suivantes:

- Les cahiers de l'**ACME** (Atelier Créatif de Musique Electro-acoustique) n°105 du 31 Juillet 1990
- Le journal de l'**AFUM** (Association Française des Utilisateurs de Midi) n°23 d'octobre 1990.

Revue de Presse

Le magazine **Keyboards**, dans son hors-série numéro 2, a dressé une liste des séquenceurs softs disponibles sur le marché, tous ordinateurs confondus. Pour l'Amiga, ont été cités: *Bars & Pipes* de **Blue Ribbon Bakery** (*bonne appréciation, chouette!*), la trilogie **Musilog:** *Track24, Studio 24* et *Big Band, Pro24* de **Steinberg,** *Texture 1 et 2* de **Sound Quest,** *Beyond v2.0, KCS v3.0, KCS level 2 v3.0, Copyist* et *Tiger Cub* de **Dr T's**, et enfin *Trax, Master Tracks Pro v3.0* et *Encore* de **Passeport Design** et *Big Boss* de **Rythm & Soft.**

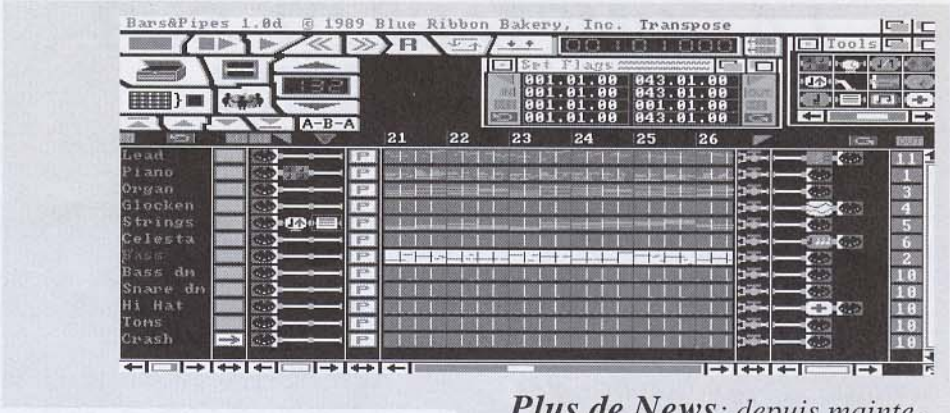
Malheureusement, *Music X*, l'un des logiciels les plus utilisés, a été oublié. De plus, on peut se montrer assez sceptique quant à la disponibilité de certains produits cités, dont le développement des versions Amiga n'a apparement même pas encore débuté! Ce même magazine devrait réaliser d'ici peu un dossier Amiga: espérons qu'il sera plus réaliste.

Toujours **Keyboards**, mais le journal américain cette fois. Il y a dans le numéro du mois de Juin un test de l'**Amiga 2000**, avec les prises Midi, les logiciels disponibles, et quelques bonnes adresses. Ce magazine consacré à la musique a même été jusqu'à parler de l'animation 3D sur Amiga! C'est dans ce même journal, mais au mois d'août, qu'est paru un rapide descriptif de l'Amiga 3000.

AmigaVision:

le multimédia moins un?

Amigavision, comme tout système auteur, ou programme de présentation multimédia, doit permettre à l'utilisateur de faire interagir des évènements vidéos, graphiques, textuels, audios etc...



Ce dernier media apparaît malheureusement trés sous-exploité.

En ce qui concerne les sons internes, il est possible de jouer une musique au format SMUS ou un échantillon simple. Dans ce cas on peut alors régler le volume mais la fréquence est automatiquement issue de l'entête du fichier IFF. Impossible donc d'entendre une phrase échantillonnée à un stade de la présentation et la même quelques tons au dessus un peu plus loin, à moins de travailler avec deux fichiers, contenant le même son, mais avec des fréquences différentes dans l'entête IFF!

Quant à la gestion du MIDI, AmigaVision permet uniquement de détourner les 4 voies d'une partition SMUS vers 4 canaux Midi. Le strict minimum serait un 'player' de fichiers au format MIDIfile, et la gestion des messages MIDI de type *system common* ou *System real time* serait un plus trés appréciable, de façon à pouvoir lancer des séquences et agir sur des appareils extérieurs, et disposer d'une synchronisation MIDI.

On est en droit d'espérer des prochaines versions d'AmigaVision de notables améliorations dans ces domaines, s'il veut véritablement mériter l'étiquette 'Multimédia'.

***Plus de News**: depuis maintenant plus d'un an, la Portée d'**A-News** s'efforce de vous tenir au courant des dernières nouveautés en matière de MIDI, d'échantillonnage, de manifestations musicales, parce qu'il est 'vital' de rester informé, d'avantage encore dans le domaine de la technologie musicale, qui vit actuellement son MIDI-boom.*

***Plus de A:** mais le tout n'est pas d'acheter la dernière usine à gaz made in Roland, Yamaha ou Korg, ou le dernier séquenceur sorti sur le marché. Encore faut-il plus de A, plus d'Amiga, entendez par là plus d'utilisation, plus de pratique. C'est pourquoi, à partir du mois prochain, une partie de la Portée sera consacrée à **la pratique du Midi**, avec **Bars & Pipes** comme support logiciel.*

LES IMAGES QUI CREVENT L'ÉCRAN SONT SUR SM1.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.
Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Tableurs, jeux dingues, langages professionnels, graphismes déments, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTES ET "EXCLUSIFS" DE SM1.
Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.
Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

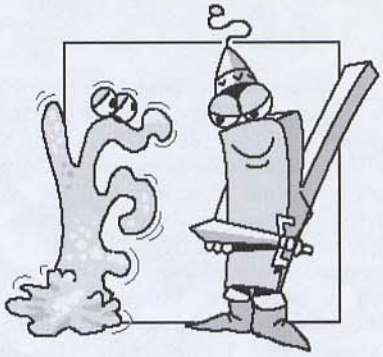
3615 SM1

LE TELECHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES.

LA COMPTABILITE SUR AMIGA EXISTE!!!

Je l'ai rencontrée!

Une périlleuse expédition dans l'inconnu par Cédric Beust



Il faut bien avouer que le comptabilité n'est pas le domaine de prédilection de l'Amiga. Et reconnaissons honnêtement que c'est une réputation méritée: la seule façon d'exercer cette activité sur notre machine est de recourir aux palliatifs du genre ***VIP Professional****, très puissant mais quelque peu inapproprié en l'occurence. Ces temps-là sont maintenant révolus! Voilà que nous arrivent coup sur coup deux logiciels de compta:* ***Familicompt*** *et* ***Compte-Chèque****.*

Première remarque: ils sont tous les deux entièrement en français: programme et documentation. Voilà qui ravira un grand nombre d'entre nous.

Familicompt

Rappelons brièvement en quoi consiste un logiciel de comptabilité minimum.. Il s'agit d'avoir la liste des chèques, cartes de crédit, etc... afin de tenir à jour l'état du compte. La marche à suivre est donc la suivante: quand vous faites un chèque, vous ajoutez toutes les informations le concernant dans le listing: référence (numéro d'ordre), date, libellé, objet, crédit/débit, validation par la banque et enfin sous-total.

Dans un premier temps, comme la banque ne vous envoie un relevé qu'une fois par mois, cette opération ne se trouve pas validée. Quand vous recevez votre relevé de chèques/carte, vous validez tous ceux qui y sont affichés. Cela vous permet ainsi d'avoir une idée précise de ce qui se trouve sur votre compte et de ne pas avoir à attendre la fin du mois afin d'éviter les mauvaises surprises.

La fonction principale d'un tel logiciel est donc de pouvoir afficher et imprimer la liste de toutes les opérations effectuées jusqu'à ce jour. On peut d'autre part avoir besoin de faire une recherche sur un certain critère: par exemple, sortir tous les chèques qui sont passés dans l'essence (cf. photo d'écran), ou encore tous ceux dont le montant excède une certaine somme.

Familicompt fait tout cela. Il se pilote entièrement (sauf les saisies clavier bien sûr) à la souris, utilisant au maximum Intuition. Il permet d'imprimer (et même de faire une sortie vocale, encore qu'on peut s'interroger sur l'utilité d'une telle fonction) tout ou partie du listing. Une autre option intéressante est prévue: le multifichiers. Elle permet de travailler sur plusieurs fichiers mis bout à bout afin de faire une synthèse globale sur de longues périodes.

Enfin, et ça peut paraître bête, je trouve que les couleurs choisies et la forme de présentation des tableaux sont très agréables à consulter. Cela peut jouer si l'on doit passer un certain temps sur le logiciel, ce qui peut se produire dans une utilisation professionnelle.

Mais il faut malgré tout lui reconnaître quelques petits défauts irritants. Tout d'abord, l'absence dans les "requesters" de fonction d'annulation. Si vous sélectionnez un menu par erreur (et ça arrive, voir plus bas), pas moyen d'annuler et il vous faut aller jusqu'au bout. Cette remarque s'étend au "requester" de fichier, horriblement peu pratique, alors qu'il en existe tellement dans le domaine public qui conviendraient bien mieux. On aurait voulu également avoir, lors d'une recherche, le critère choisi affiché en titre de la fenêtre, par exemple, ce qui peut éviter des confusions lors de recherches multiples imprimées. Mais le principal reproche que je ferais est la lenteur de réaffichage. La souris se bloque fréquemment pendant une demi-seconde le temps que le programme réaffiche toutes les fenêtres, ce qui multiplie les erreurs de sélection de menus. Il semblerait (ce n'est qu'une supposition, suite à une analyse du programme) que **Familicompt** ait été écrit en Basic, puis compilé. Si tel est le cas, il gagnerait grandement à être récrit dans un langage un peu plus rapide.

En résumé, un logiciel de comptabilité minimum mais qui suffira à la majorité des utilisateurs qui ne poussent pas trop loin la comptabilité sur leur machine. Pour les plus expérimentés, je recommanderais plutôt le programme suivant.

FAMILICOMPT

Ref	Date	Objet	Libellé	Débit	Crédit	B	Solde
1	01.09.89	SOLDE COMPTE	DEPOT		10000.00	O	10000.00
2	02.09.89	ESSENCE	CH.1234567	-150.00		N	9850.00
3	02.09.89	IMPOT	CH.1234568	-2713.17		N	7136.83
4	03.09.89	ESSENCE	CH.1234569	-159.23		N	6977.60
5	03.09.89	LOYER	PRELEVE	-1800.00		O	5177.60
6	03.09.89	MEUBLE	CH.1234570		738.12	N	5915.72
7	03.09.89	SECURITE SOCIAL	VIREMENT		573.17	O	6488.89
8	10.09.89	SALAIRE MENSUEL	VIREMENT		12000.00	N	18488.89
9	15.09.89	ESSENCE	CARTE BANC	-150.00		O	18338.89
10	16.09.89	LIQUIDE	RETRAIT	-2500.00		O	15838.89
11	17.09.89	PLACEMENT	CH.1234571	-5000.00		N	10838.89
12	17.09.89	RESTAURANT	CARTE BANC	-198.00		N	10640.89
13	25.09.89	CADEAU PAPA	CH.1234572	-300.00		N	10340.89
14	26.09.89	CREDIT AUTO	PRELEVER	-873.46		O	9467.43
15	27.09.89	AUTORADIO	CH.1234573	-1235.00		N	8232.43
16	27.09.89	ESSENCE AUTO	CARTE BANC	-200.00		N	8032.43
17	27.09.89	NOURITURE	CH.1234574	-1010.23		N	7022.20
18	27.09.89	VENTE VELO	DEPOT		1200.00	O	8222.20
19	28.09.89	ESSENCE	CARTE BANC	-200.00		N	8022.20

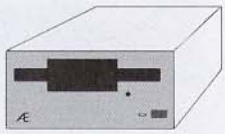
LISTING DE RECHERCHE : 4 occurrences detectées

2	02.09.89	ESSENCE	CH.1234567	-150.00		N
4	03.09.89	ESSENCE	CH.1234569	-159.23		N
9	15.09.89	ESSENCE	CARTE BANC	-150.00		O
19	28.09.89	ESSENCE	CARTE BANC	-200.00		N

TOTAL
-659.23

LES EVENEMENTS 1990

LECTEUR EXTERNE 1,75 Mo



ENFIN, LE LECTEUR INDISPENSABLE

Lecteur de disquette supplémentaire externe compatible A1010 qui peut formater des disquettes haute densité en 1,5 Mo utilisables. Ce lecteur fonctionne indifféremment en 880 Ko (standard) ou 1,5 Mo (HD). Ejection électrique de la disquette avec verrouillage en cas de lecture/écriture.

revendeurs contactez-nous

3D PROFESSIONAL®

Plus rapide que la concurrence, modeleur impressionnant de facilité, bibliothèque de textures et de matières entièrement paramétrables, générateur de paysages, d'arbres, et de sols (paramètres de gravité et d'enneigement). textes en 3D avec toute fonte, vectorisation d'une image IFF, import des objets SCULPT, VIDEOSCAPE, TURBO SILVER, FORMS IN FLIGHT, AUTOCAD et 3-DEMON. Sorties en fichiers IFF, RGB, POSTSCRIPT, X-SPECS.

revendeurs contactez-nous

VIDEO BLENDER®

TERMINAL VIDEO PROFESSIONNEL 24 bits

- ✔ *luma-keying, genlock, générateur de couleurs (16 millions)*
- ✔ *4 canaux vidéo PAL*
- ✔ *sortie "blackburst", "key-in" pour chroma externe*
- ✔ *mixage audio stéréo, 256 niveaux de volume*
- ✔ *fondu d'une couleur sur n'importe quelle autre*
- ✔ *incrustation sous formes de fenêtres paramétrables*
- ✔ *multiplexage ultra-rapide supprimant le moirage*
- ✔ *+ de 2 800 volets préprogrammés, création illimitée d'autres volets*
- ✔ *peut utiliser toute image IFF comme volet vidéo*

revendeurs contactez-nous

FRAME GRABBER PAL 4096 COULEURS

- ✔ *Toutes résolutions Amiga y compris en overscan.*
- ✔ *Réglages en façade de l'intensité et la saturation*
- ✔ *Acquisition en* **temps réel** *en1/50° de seconde*
- ✔ *Possède sa propre mémoire laissant celle de l'Amiga pour d'autres applications en multitâche.*
- ✔ *Captures par intervalles de temps*
- ✔ *Création instantanée d'animations VSKIP IFF*

revendeurs contactez-nous

DOUBLE TALK®

CARTE RESEAU compatible AppleTalk® pour A500, 2000, 3000
PERMETTANTde CONNECTER en RESEAU des AMIGA® et des MAC INTOSH®
pour ECHANGE de FICHIERS, IMPRIMANTES et AUTRES RESSOURCES

Avec des Amigas uniquement, High Speed double la vitesse de base

Tout Amiga sur ce réseau peut fonctionner simultanément comme serveur de fichiers, d'imprimante ou terminal

La carte réseau comprend un port série supplémentaire et est équipée de son propre processeur et de 512 Ko de ROM

Sécurité assurée par un système de mot de passe à 2 niveaux

revendeurs contactez-nous

ESSONNE MAILING est distributeur agréé AMIGA
Air France, France Télécom, le groupe Hachette et de grands studios vidéo font partie de nos références.

IMPRIMANTE COULEUR POSTSCRIPT® NEC® COLORMATE®

300 dpi, processeur 68020 16,7 Mhz, 8 Mo de RAM
35 polices Adobe®, certifiée nuancier Pantone®
impression sur papier classique et transparents

les 22, 23, 24 Novembre
journées "Portes Ouvertes"
Opération NEC Colormate
dans nos locaux

Présentation de l'imprimante
sous applications professionnelles Amiga

revendeurs contactez-nous

Le catalogue d'Essonne Mailing sur disquette contient un exemple de sortie imprimée d'AmigaTEX et un programme permettant de franciser les requesters.

COUPON REPONSE

Je souhaite recevoir :

- ❑ Informations sur le terminal Video Blender
- ❑ Le catalogue E.M. sur disquette (10 timbres à 2,30 F)
- ❑ Le catalogue E.M. sur papier (5 timbres à 2,30 F)
- ❑ démo Caligari .....100 F (franco de port)
- ❑ démo AmigaTEX ..... 50 F (franco de port)
- ❑ AmigaTEX ..... 1 590 F (sans driver imprimante)
- ❑ driver imprimante pour AmigaTEX ..... 800 F
- ❑ 3D Professional .... 3 100 F
- ❑ Lecteur 1,75 Mo ... 2 200 F
- ❑ Infos Frame Grabber, Double Talk

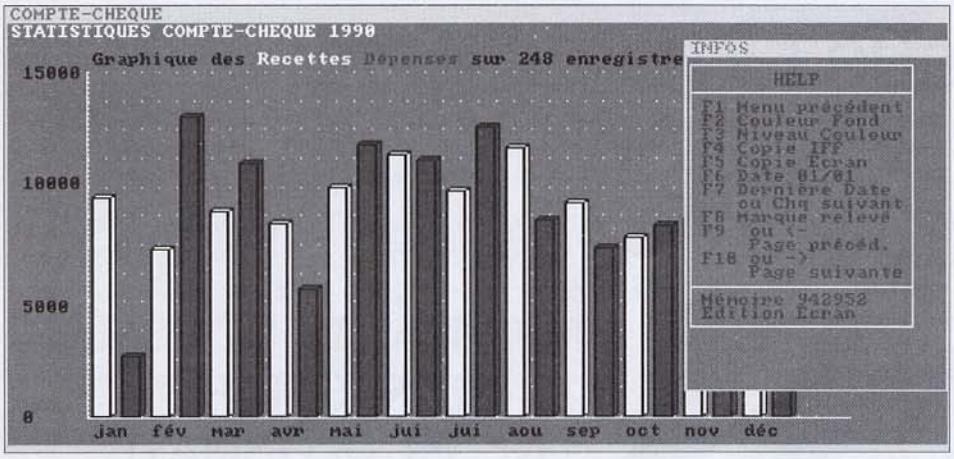
Chèque à l'ordre d'ESSONNE MAILING. Frais de port 30 F (CEE 50 FF).

Je suis :

❑ Entreprise ❑ Amateur
❑ Graphiste ❑ Professionnel de la vidéo
❑ Free Lance ❑ Autre : _____

NOM _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
❑ Amiga _____ ❑ Disque dur ____ Mo
❑ Ext. RAM ___ Mo ❑ Imprimante : _____

ESSONNE MAILING, 8-10 rue du Bois Sauvage
91024 EVRY Cedex ✆ 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25



Compte-Chèque

L'impression qui se dégage après quelques minutes d'utilisation de **Compte-Chèque** est un sentiment de sérieux et de robustesse. C'est étonnant, mais c'est comme ça. Peut-être est-ce dû à la page de garde "austère" présentant le menu principal (suite de numéros sur fond noir), qui n'est pas sans rappeler les produits IBM. A ce propos, **Compte-Chèque** vient avec deux disquettes: une version Amiga et une PC (au passage, la version PC est moins performante que l'Amiga. Comprenne qui pourra). Cela explique sans doute ce sentiment diffus. Cela dit, le programme utilise également la souris car il est possible de cliquer sur le menu de son choix.

Le choix 1 rappelle les informations concernant le compte en cours d'édition, et permet éventuellement de passer à un autre. Les trois choix suivants servent à l'édition: ajout, modification et suppression. Le suivant est le principal puisqu'il permet l'affichage de la liste du contenu du fichier. Il permet bien entendu d'opérer un filtre sur cet affichage: par la date, le libellé, le montant, etc... Le menu Journaux donne les différents bilans sur une année entière sous forme de tableaux rappelant les chiffres pour chaque mois. Enfin, vient le menu le plus attrayant: celui des graphiques.

C'est indéniablement ce point qui apporte un plus à **Compte-Chèque**. Vous pouvez tout d'abord afficher le graphique classique des recettes/dépenses sous forme de courbes. Vous pouvez ensuite changer de graphe avec les flèches: le demander sous forme de barres, avec uniquement les recettes, uniquement les dépenses. Ensuite vient le graphique des imputations (une imputation est une division que vous avez faite dans votre budget: alimentaire, vêtement, loisir, etc...). Chaque imputation est repérée par un numéro, dont la liste est fort opportunément rappelée dans un petit cadre à côté du graphe. Puis le graphique par imputation: quelles ont été les dépenses en déplacement dans l'année? Hop! Une touche et on a tout sous la main. Votre budget est-il convenablement réparti? Il suffit de demander le camembert des imputations pour voir la proportion de chacune dans le budget total.

Restent deux menus: l'un pour charger/sauvegarder le fichier, l'autre pour les diverses autres possibilités: changer l'édition (initialement sur l'écran, vous pouvez le rediriger sur PRT: (i.e. l'imprimer), SER: (i.e. le transmettre à quelqu'un) sur un fichier, etc...), changer l'échelle de l'impression de copie d'écran (cf. plus bas), modifier le texte des imputations, lire un répertoire (ahem! Pas terrible, celle-là. Mieux vaut passer derrière l'écran avec Amiga-N et lire le répertoire vous-même!) ou encore quitter.

Les touches de fonction sont toujours utilisées. Un simple appui sur HELP permet de rappeler leur signification (cf. photo d'écran). Vous pouvez ainsi constater qu'il est possible de changer les couleurs, ordonner une copie d'écran, revenir au menu précédent, etc...

Voilà pour le programme lui-même. Parlons maintenant du logiciel. Outre le fait qu'il soit livré en deux versions, le disquette Amiga contient d'autres fichiers qui méritent de s'y attacher. Tout d'abord un programme pour installer le logiciel sur le disque dur. Ce n'est jamais un luxe. Ensuite deux programmes de transert entre Amiga et PC. Attention! Il ne s'agit que de convertir les fichiers qui ont donc probablement des formats différents. Pour faire véritablement le transfert, il vous suffira d'utiliser MSH ou encore Dos2Dos. C'est donc idéal pour des personnes travaillant à la fois sur un PC et un Amiga. Bizarrement, la version PC est assez différente de l'Amiga du point de vue de la gestion: elle utilise le système des menus (sic)! Mais les graphiques sont nettement (vraiment nettement!) moins beaux que ceux sur Amiga étant donné qu'ils sont toujours les mêmes quelle que soit la carte graphique utilisée.

En conclusion, un logiciel très bien fait, sans faille, qui a indéniablement un arrière-goût de PC, ce qui ne fait qu'ajouter à son professionnalisme. Même un débutant maîtrisera rapidement toutes ses fonctions.

Cédric

Familicompt *prix public: 450F*
Edité par Clement Informatique
216 rue de Créqui
69003 Lyon
Tél 72-61-84-28

Compte-Chèque *prix public: 250F*
Edité par Esat Software
57 rue du Tondu
33000 Bordeaux
Tél 56-96-35-23

COMPTE-CHEQUE

Banque : Crédit Lyonnais — Titulaire : DUPONT
Référence : CL 1990 — No Compte : 0006203214

DATE	LIBELLE	TRANSACTION	MONTANT	SOLDE	IM
21/02	Report			23206,16	
27/02	Cora	retrait carte	626,84	22579,32	01
28/02	Drouot Maison	chèque 1228412	976,00	21603,32	11
28/02	Edf	retrait autom.	1023,80	20579,52	06
28/02	Canal +	retrait autom.	150,00	20429,52	10
28/02	Impots	retrait autom.	608,00	19821,52	09
28/02	SNCF	retrait carte	460,00	19361,52	07
30/02	Salaire 02	versement	7300,50	26662,02	
03/03	Sécurité Sociale	versement	366,40	27028,42	08
05/03	Pension	versement	700,00	27728,42	
06/03	Loyer 03	chèque 1228413	2136,09	25592,33	05
06/03	Sécurité Sociale	versement	1853,50	27445,83	08
06/03	Sécurité Sociale	versement	1828,49	29274,32	08
13/03	Cora	retrait carte	1800,50	27473,82	01
20/03	Cora Essence	retrait carte	230,00	27243,82	04
20/03	Cora	retrait carte	398,52	26845,30	01
20/03	Carrefour	retrait carte	1500,20	25345,10	01
21/03	Cora	retrait carte	337,70	25007,40	01
21/03	Traite Voiture	retrait autom.	1938,53	23068,87	04
22/03	Securite Sociale	versement	12,46	23081,33	08
22/03	Total Essence	retrait carte	210,00	22871,33	04

aMIE LE PRO.

POUR ETRE SÛR DE RECEVOIR VOTRE ORDINATEUR EN DÉCEMBRE RÉSERVEZ-LE EN NOVEMBRE !
aMIE vous offre un bon d'achat d'une valeur de 3% de votre commande !

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1
3 290 F
ou 3 190 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ PACK CADEAU N° 2
5 390 F
ou 5 250 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 490 F
OU 3 350 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ EXTENSION 512 K
5 690 F
ou 5 550 F*

AMIGA 2000

SUPER PROMO
AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO
AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR
7 890 F

LECTEURS EXTERNES

3"1/2	650 F
5"1/4	990 F

LECTEURS INTERNES

3"1/2 880 K	990 F
5"1/4 144 K	1.290 F

EXTENSIONS MEMOIRES A 500

512 K sans horloge	550 F
512 K avec horloge	690 F
2 Mo avec horloge	2.550 F

EXTENSIONS MEMOIRES A 2000

2 Mo (Ext. à 8 Mo)	1.990 F
4 Mo	3.490 F
8 Mo	6.390 F

DISQUES DURS A 500

A 590	2.990 F
A 590 + 1 Mo	3.990 F
A 590 + 2 Mo	4.990 F

DISQUES DURS A 2000

20 Mo 40 ms	4.500 F
30 Mo 40 ms	4.750 F
40 Mo 19 ms	5.750 F

UNIQUE EN FRANCE
LA SOLDERIE MICRO !
500 TITRES DE JEUX À 50 F
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*

AMIGA

CYBERNOÏDS
CYBERNOÏD II
BLASTEROIDS
TETRA QUEST
GRAND SLAM MONSTER
DYNAMITE DUX
OBLITERATOR
COSMIC PIRATE
TURBO TRAX
SORCERY LORD
BOMBOZAL
PERMIS DE TUER
5th GEAR
BLOOD
NEBULUS
MILLINIUM 2.2
DELUXE PRINT
ARCHIPELAGOS
BALLISTRIX
ARENA
TERRORPODS
GRAVITY
THE MUNSTERS
VIRUS
BAAL
BLOOD MONEY
MAJOR MOTION
ROLLER COASTER
GALAXY FORCE
PIONEER PAGUE
WARP
EXOLON
BATTLE VALLEY
STEEL
SLAYER
ZYNAPSE
VINDICATORS
I LUDICROUS
FUTUR SPORT
POURSUIT OF EARTH
WICKED
QUARTZ
COLORADO
GOLD OF THE REALM
STARRAY
QUADRALIEN
STAR GOOSE
PROSPECTOR
EYE OF HORUS
BAD COMPANY
STARBLAZE
MINI GOLF
DELUXE PAINT
INT WRESTLING
DARK FUSION
TRACKSUIT MANAGER
TYPHOON THOMSON
CYBER WORLD
ARTURA
DRAGON SPIRIT

*Offre valable jusqu'au 31 novembre 90 dans la limite des stocks disponibles.
* En cas d'indisponibilité de l'un des 5 titres choisis, indiquez nous 2 titres supplémentaires de votre choix.

LES "PLUS" d'aMIE

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

** Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

ACCESSOIRES

MOUSE MASTER	270 F
BOOT SELECTOR	125 F
SOURIS CONTRIVER	290 F
SOURIS NAKSHA	350 F
TRACK BALL	390 F

AUDIO VIDEO

MONITEUR A 1083	2.200 F
MONITEUR A1084	2.490 F
DIGIVIEW GOLD	1.490 F
HOME VIDEOKIT	4.490 F
MINI GEN	1.390 F
MINI AMP 3	390 F

DISQUETTES 3" 1/2

BOITE DE 10 DISQUETTES DF DD CERTIFIEES 100%
45 F

DIVERS

NORDIC POWER	670 F
POWER PC BOARD (A 500)	3.690 F
EMULATEUR XT (A 2000)	1.900 F
EMULATEUR AT (A 2000)	4.990 F
CARTE ACCELERATRICE	3.990 F

LES PACKS CADEAUX aMIE

PACK N° 1
10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)
+ 1 SUPER MANETTE
OU 50 DISQUETTES 3"1/2

PACK N° 2
PACK N° 1 + TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
OU 100 DISQUETTES 3"1/2

* UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)
REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ECHANGEZ, AU MOINDRE COUT VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE UN MODELE PLUS PERFORMANT
Exemple :
Un AMIGA 500 contre un AMIGA 2000
COUT : 3.990 F

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TEL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D' ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AN 11.90 - RC 86 B 2526

Lettre de Bartenheim
par Zed:, l'unique Amiga user in town
Découvert! le prototype "A10"!

Je suis allé visiter l'expo **Swissdata** à Bâle (4 au 8 septembre) où l'on se battait à grands coups de 386 et 486. J'ai cherché pendant 3 minutes une carte graphique 24 bits; j'ai pas trouvé. Il y avait néanmoins de très bonnes cartes 16 bits qui présentaient de superbes images digitalisées (entre nous, je me demande si la digitalisation ne s'était pas faite avec un Amiga et un truc du genre Digiview Gold; mystère et boule...). J'ai vu un superbe moniteur 14" multisync haute résolution (1024 * 768 non-interlace; dot pitch: 0.26 mm) à base d'un tube Black-Trinitron de chez Sony. C'est le "Multivision 795" de chez Taxan; Prix: 1750FS. Faut dire que le graphisme et l'animation (et encore c'est un grand mot) commencent à se faire du coté PC, mais à quel prix: 80486 à 20 MHz ou plus, carte graphique 16 bits ou haute résolution en 256 couleurs, et le logiciel Autocad ($$$$$$$$$$$$....).

Sur le stand Commodore il y avait un A3000 qui tournait avec Amigavision, disque laser vidéo, et genlock "Scanlock" de chez Vidtech.

Enceintes

Il y avait aussi **une paire de HP amplifiés** (type enceintes pour baladeur de 1 ou 2 Watts je pense) de chez **Commodore**. Leur nom: **"A10"**. Je me suis renseigné pour en connaître le prix: "le prix définitif n'a pas encore été fixé, mais il faut compter 80 FS", dixit le vendeur. Moralité: wait & see! Je pense que cette paire d'enceintes peut aider ceux qui ne possèdent qu'un moniteur 1084 mono (comme moi) et qui n'ont pas de chaîne haute-fidélité à proximité. (***Ed: voir pages News pour les details sur l'A10***)

Un technicien Commodore m'a parlé du WB2.0 et de l'ECS; prix: entre 400 et 500 FS avec le montage; disponibilité: janvier 91 (sic!).

J'ai acheté quatre magazines, à savoir: *Amiga Magazin* (Markt & Technik) de septembre; *Amiga Special* (septembre); *Kickstart* (septembre) et *Amiga Dos*.

Un article dans Amiga Magazin raconte l'histoire de GVP et ajoute quelques détails suppléméntaires à l'article dans ***A-News*** du mois dernier. L'entreprise est implantée à seulement une quinzaine de kilomètres du siège de Commodore USA en Pennsylvanie. Le président Gerard Bucas, d'origine hollandaise, explique: "Lorsque nous avons crée GVP, plusieurs personnes nous ont dit qu'il n'y avait pas d'argent à gagner avec la MIGA, du fait que ses utilisateurs n'achèteraient que des produits bon marché et ne souhaiteraient pas investir dans des produits de bonne qualité capables de performances exceptionnelles". GVP vend actuellement pour 1 million de $ par mois de produits! GVP est une entreprise de 22 personnes (bientôt 26) qui s'occupe exclusivement de la recherche et du développement de nouveaux produits. Le montage des cartes est confié à des entreprises voisines, spécialisées dans ce domaine (Zed: pas à Taiwan!), les investissements spécifiques étant extrèmement importants.

Certaines personnes travaillant à GVP viennent directement de Commodore USA; exemple: l'ingénieur Jeff Boyer (créateur des A2052, A2058, A2091, A590, etc...). Si l'on jette un coup d'oeil dans le laboratoire de développement on y aperçoit une foultitude d'appareils de mesure (oscilloscopes numériques, analyseurs logiques, etc...) ainsi qu'une station CAD Mentor Graphics et un Apollo. On annonce que GVP va créer un nouveau produit tous les 3 mois. Néanmoins, une carte à 68040 sera inabordable d'un point de vue prix et ceci jusqu'en 1992.

Imprimante A3

Ce mois-ci Amiga Magazin teste aussi quelques nouvelles imprimantes disponibles sur le marché. Au banc d'essai:

-Epson LQ-860; note 9.2/12

-Nec P60 (remplace la P6plus; 300/100cps); 10.4/12; prix 2150 DM.

-Brother M-1924L; 9/12

-Oki 390 Elite; 10.4/12

-Mannesmann MT131/24; 4.6/12

Pour la nouvelle imprimante de Fujitsu (DL-1100), Amiga Magazin a effectué un test détaillé en raison de son prix et de ses qualités (A3, 24 aiguilles, 360 * 360 dpi, 150/50 cps, option couleur); note 11.2/12, prix 1175 DM (!), option couleur: 114 DM.

Le magazine Kickstart présente de nombreux produits hard et soft:

La **carte Multiport** (A2000) dispose de 2 ports série ainsi que d'un port parallèle bidirectionnel. En option on peut ajouter un port SCSI. La particularité de cette carte: elle supporte la mise en réseau (ex: 2 bécanes pour une imprimante). Prix: 1400 DM (2 cartes).

La **carte Multi I/O** est une carte similaire à celle sus-mentionnée (2 ports parallèles bidirectionnel) et plusieurs ports série (baudrate max = 31250bits/s). Si l'on place 4 cartes dans un même ordinateur, on dispose alors de 22 ports pouvant travailler simultanément! (Zed: *viva Amiga!*). La carte est de type courte ce qui permet de la placer à coté d'une filecard. Coté composants on utilise un 68230 (Parallel interface/Timer) et un 68681 (DUART). Le prix: 578 DM (cables de liaison, logiciel et docs incluses). (*BSC Büroautomation AG, Lerchenstr.5, D-8000 MÜNCHEN 50,Tel.: 089/3084152.*)

Créez vos affiches

La firme **Maxon Software** annonce de nouveaux produits:

L100: logiciel de création de circuits imprimés (layout éditor) d'un prix raisonnable (99 DM). Il n'y a pas d'éditeur de schémas ce qui implique qu'il n'y aura pas de fonction d'autoroutage (Zed: faudra pas espérer que ce soft concurence ORCAD-SDT sur PCAT-VGA, logiciel professionnel qui necessite au minimum 100 heures d'apprentissage). Le logiciel "L100" permet des sorties sur imprimantes matricielles ainsi que sur tables traçantes (format HPGL).

Layout! est, comme son nom ne l'indique pas, un logiciel destiné à la création d'affiches publicitaires. La taille maximale des affiches n'est pas spécifiée, mais le logiciel travaille sur un écran virtuel (super-bitmap) qui a une taille maximale de 30000 * 30000 pixels. On peut importer des images IFF monochromes, des algorithmes de lissage sont disponibles... Le prix: 59 DM. En conjonction la fonction poster de Turboprint Professional on doit pouvoir faire des trucs corrects). (*MAXON Computer, Schwalbacher StraBe 52, D-6226 Eschborn, Tel:06196/481811*)

Sauvegarde sur bande VHS

Kickstart présente aussi un article concernant un produit dont les rumeurs le concernant circulent bon train: le backup de disque dur à l'aide d'un magnétoscope VHS dont Christian Sager a déjà signalé l'existence.

Pour les hardisqueurs que vous êtes, je suis certain que le problème de sauvegarde de cette sympathique mémoire de masse se place dans votre esprit avant le problème de la culture du pois chiche en Mongolie intérieure.

Sans offrir tous les avantages d'un streamer (à XXXX.XX $) le backup vidéo, n'est pas la solution du pauvre; je donne tout de suite le prix: 148DM. Le pack se compose d'une partie matérielle (câbles de liaison de la bécane au magnétoscope) ainsi que d'un logiciel. Ce câble de liaison s'intercale entre la sortie vidéo de la MIGA et le moniteur; il faut aussi libérer le port série dans lequel s'enfiche un autre

connecteur relié à la filasse sus-évoquée. La qualité du magnétoscope importe peu, mais il n'y a aucune précision concernant le standard vidéo (SECAM admis?). Le concepteur signale néanmoins que l'utilisation de bandes vidéo de très bonne qualité est indispensable! (Zed: comme je suis sympa je vous donne quelques références que j'estime êtres valables; ceci vous évitant de demander au Yeti: TDK XP; MAXELL XR-S; ce sont des bandes spécial S-VHS mais l'utilisation dans un scope normal ne pose pas de problèmes; ceci dit, j'ai obtenus ces catalogues à la "Fera" de Zürich -expo audio, vidéo qui s'est déroulée du 29.08 au 03.09 - je suis revenu avec 5 kg de cataloges dans les bras).

200 Mégas

Le logiciel de backup qui s'appelle...***Videobackup***, est copiable et fonctionne avec la souris; on indique quel volume l'on souhaite sauvegarder ex:"dh0:" et il faut impérativement programmer un temps (en secondes) définissant l'écart temporel entre 2 blocs consécutifs sauvegardés. Le choix de cette valeur est fonction de la rapidité du disque dur; une valeur trop faible rend la sauvegarde inutilisable, une valeur trop élevée gaspille inutilement la bande vidéo. Une valeur acceptable se situe entre 1 et 2 secondes. Le taux de transfert se situe alors aux alentours de 24 kOctets/s. Si l'on dispose d'un disque dur très rapide (>>400 kOctets/s), ce temps peut être règlé à 0 (valeur effective =0.5) ce qui donne un taux de transfert de 30 kOctets/s. *(Ed: d'après moi cela fait 22Mo en un quart d'heure, non?)*.

Si l'on souhaite vérifier la validité des données il faut rebobiner la bande vidéo et lancer la fonction "verify". Il faut aussi signaler que la MIGA ne peut être utilisée durant la sauvegarde (l'écran devient noir) et qu'il est uniquement possible de transferer une partition à la fois. On ne peut que restaurer une partition sauvegardée à l'endroit d'où elle provient (pas de transfert de DH0: à DH1:). Mis à part ces quelques inconvénients, on peut stocker entre 200 et 250 MOctets sur une K7 de 3 heures. (*Fabricant: Superformance Weisgerber, Rathausstr. 2, D-6551 FÜRFELD. Tel.:06709-778.*)

Un Genlock en kit

Toujours et encore dans Kickstart (Ed: décidément Zed a passé sous une loupe cet excellent magazine) on trouve un petit montage à réaliser un genlock soi-même mais vû le truc (il manque la moitié du schéma) je qualifierai le montage "d'usine à gaz". En me penchant une fois de plus sur le schéma fonctionnel c'est alors que FLASH! CLIC! ZAP! STÔÔP! ALT! HALTE! EUREKA!.... Eh oui c'etait ça, j'ai déjà vu un tel schéma dans une des revues d'électronique que je possède. C'était une édition spéciale (et gratuite) du magazine *ELVjournal* que j'ai obtenu à la Fera de Zürich.

ELV est une firme allemande qui fabrique principalement de petits appareils électroniques en kit (appareils de mesure, télécommandes, montages audio et vidéo, etc...); le journal susmentionné décrit le fonctionnement et les utilisations de certains de ces joujoux. C'est alors que vint le **VCP 7001 (Vidéo Color Processor)**; la description de l'appareil faisait référence à une possibilité de réaliser des incrustations vidéo à l'aide d'un ordinateur (sans toutefois citer un nom). En effet cet appareil dispose d'entrées RVB, S-VHS (Bp = 6MHz) et FBAS (vidéo composite) ainsi que de sorties du même type. L'entrée RVB peut être commutée très rapidement avec l'une des 2 autres entrées grâce au signal /ZD (Zero Detect) fourni par la MIGA. En échange le VCP 7001 synchronise l'AGNUS grâce à HSYNC et VSYNC.

Virtuose

Moralité: la théorie montre que le VCP 7001 peut fonctionner comme genlock; il dispose en outre des règlages suivants: contraste, saturation, luminosité (ceux -ci ne fonctionnent qu'avec les entrées S-VHS et FBAS) ainsi que les règlages RVB pour faire de jolis effets. Cet appareil existe en kit et en version montée. Mais pour réaliser la version en kit, il faut être un virtuose de l'électronique (c'est à dire un minimum de 4 années d'études en électronique ou 2 années spécifiques au domaine vidéo). . Il faut totaliser un minimum de 100 heures de vol sur un fer à souder et disposer d'un labo d'electronique super-équipé (minimum 40 KFrs de matos-et encore je parle dans ce cas des appareils de mesure les moins chers). En effet, contairement à ce que peuvent penser certains non-initiés, ce genlock est une réalisation de classe semi-professionelle. Pour illustrer cette affirmation, vous trouverez ci-contre photos de l'engin (fichiers VCPX.pic au format IFF).

Voyons maintenant les prix:

-kit sans circuit imprimé: 129.95 DM

-circuit imprimé: 29.95 DM

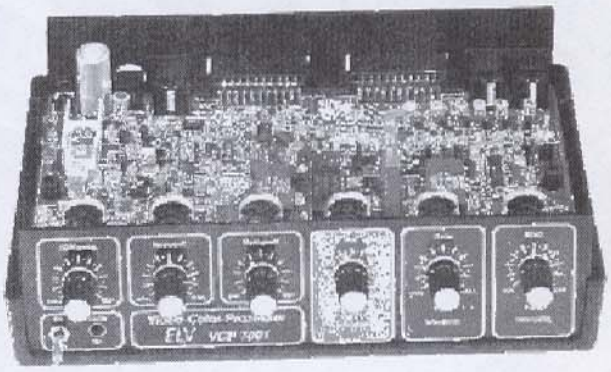
-boîtier percé-sérigraphié: 39.95 DM

-alimentation secteur (12V; 500 mA): 11.50 DM

-le kit monté complet: 498 DM

(*Disponible chez: ELV, Postfach 1420, D-2950 LEER, Tel.:0491/6008-0, Fax.:0491/74149; ou pour la Suisse: AMEX, Industriestrasse 10, CH-3175 FLAMATT, tél. 031/741.11.11, fax 031/741.31.01*)

On passe au magazine "Amiga Special" qui présente une carte 68030 pour la MIGA 500 appelée "Professional-030-Board" carburant à 16 MHz (CPU) et 25 MHz (68882). La carte inclut aussi un 68000 ce qui permet de garder la compatibilité avec la MIGA normale (Zed: et GVP ils font comment?). La mémoire se place sur une seconde carte (max 4 Mo de ram 32 bits). Les rédacteurs ont réalisé un test de performances mais il ne me semble pas très fiable. La carte peut aussi s'installer dans un A2000.



VCP 7001

Prix:

-main board: 2490DM

-ram board (avec 1 Mo): 890 DM.

(*Fabricant: HARMS Computer Systeme, Anna Seghers Str. 99, D-2800 BREMEN 61, tél. 0421/833864*)

Dans le magazine "Amiga Dos" on teste le petit frère du JX-300, je veux parler du scanner à main JX-100 de Sharp. Celui-ci permet de digitaliser une image d'une taille maximale de 100 * 160 mm. Le transfert des données se fait par le port série, ce qui n'est certainement pas synoyme de rapidité. En effet si l'on souhaite utiliser l'appareil au maximum de ses possibilités, il faut compter 5 minutes pour digitaliser une image! Deux logiciels de bonne qualité sont fournis avec l'appareil: ***Scanlab 100*** et ***The Art Departement***. Un point négatif: la fenêtre transparente est en plexiglass et peut facilement se rayer. Le prix: 2500 DM environ. (*Ed: Cet appareil est distribué en France par l'Atélier Numérique à Paris, tél 40-24-17-51. Voir le test du Yeti dans ce numéro même!*)

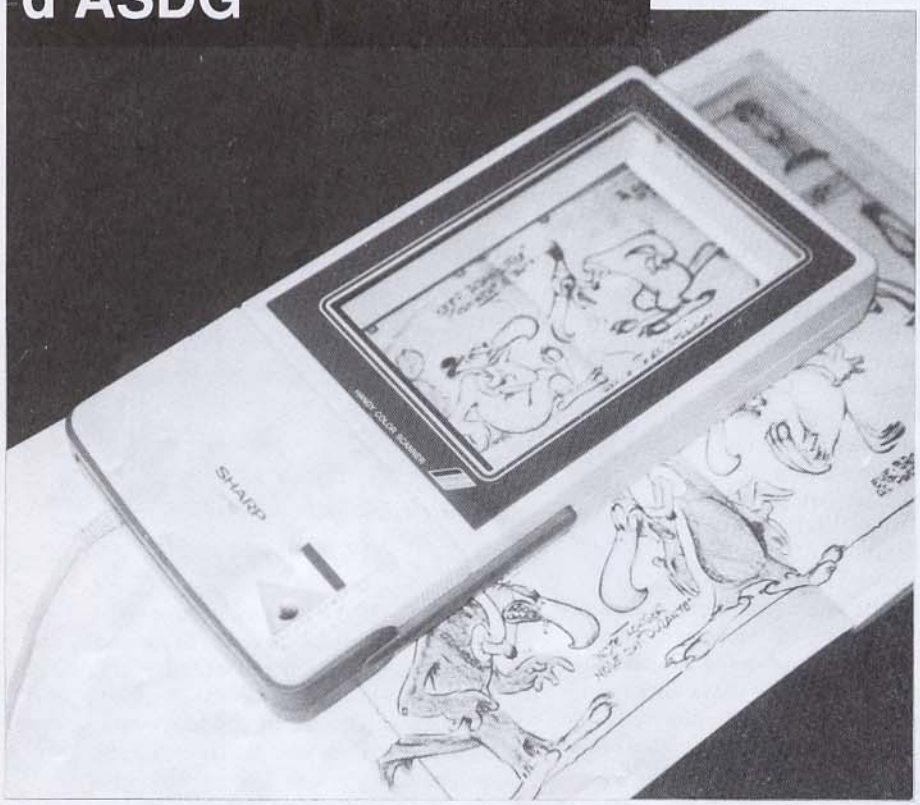
Et voici venu le moment de vous dire...

Allez, salut maintenant!

R. Meister alias ***Zed:***

SCANNER COULEUR SHARP JX - 100 et SCANLab 100 d'ASDG

Pour 9900 FF, vous prenez possession du scanner JX 100 et de son programme de pilotage.



Si l'on s'applique à parler le français dans les règles de l'art, on ne dit pas "scanner" mais "balayeur" (dans le même ordre d'idées, on ne dit pas "balayeur" mais "technicien de surface"). Néanmoins, désireux de ne pas entâcher de ridicule la réputation d'Anews, je persisterai dans mes errements anglophiles, na. J'ai testé pour vous le scanner couleur JX-100 de SHARP interfacé pour l'Amiga par ASDG et ditribué en France par l'Atelier Numérique.

Quelques données

Les performances d'un scanner sont définies par sa résolution, exprimée en Points Par Pouce (Dots Per Inch), sa précision, exprimée en bits (8 bits = définition de la luminosité du point x,y sur 256 niveaux) et sa surface en pouces carrés ou en unité A (49.44 square inches = A4 = 21 x 29.7). C'est mathématique : si vous scannez un document au format A4 en 300 DPI et en couleur 24 bits (précision de 8 bits pour chacune des composantes RVB de l'image), vous obtenez un fichier d'environ 14 mégas. C'est ce que proposait le scanner SHARP JX-300 des solution PAO couleur de Commodore et c'était aberrant. En effet, le programme du pilotage de ce scanner n'étant pas à même d'enregistrer directement sur disque dur, la taille de la RAM de la machine imposait soit la surface de scan, soit sa définition (les couvertures d'Anews réalisées au scanner n'ont jamais dépassé les 150 DPI pour un format A4 malgré un Amiga gonflé à 9 Mo). Il y avait une inadequation évidente entre le scanner et les possibilités de l'ordinateur.

Le JX-100

A l'évidence issu d'une réflexion poussée sur l'utilisation réelle d'un scanner raccordé à un micro, le "petit" SHARP ne ressemble à rien de connu (voir photo) mais combine les avantages de toutes les races précédentes. Aussi facile à placer par rapport au document qu'un scanner à main, il élimine les problèmes de manipulation en adoptant le principe de fonctionnement des scanners de table : le capteur se déplace par rapport au bâti. On travaille donc directement face à son document (plus de cadrages impossibles genre "photocopieuse") et en cadrage fixe. L'ergonomie est évidente, sans danger pour le document original et apporte une grande fiabilité à la qualité de la digit.

Capable de saisir un format A5 (la moitié d'un A4) avec une résolution de 50, 100 ou 200 points et une précision de 6 bits, le JX-100 génère des fichiers d'un "poids" manipulable avec l'Amiga et d'une qualité suffisante pour les applications habituelles de notre usine à gaz favorite : petite PAO et vidéo institutionelle.

Une seule ombre à ce tableau idyllique : la connectique. Pour des raisons de perte de signaux, le JX-100 est connecté sur la série, les câbles sont archi courts et obligent le "sérieux" boîtier d'alimentation à rester dans les environs immédiats de l'Amiga

Téléchargez!

Comptatibles PC

Systèmes UNIX

3616 code MCOM

AMIGA

ATARI

Téléchargement à double sens.Stockage sur réseau TELETEL. Boites aux lettres binaires. Dialogue en intelligence artificielle. New, freeware.

services en français et anglais

Téléchargement à 4,7 Ko. Plus de 3000 logiciels.

Accès international 20 . 80 76020367

Coût 0,98 F/mn

UNIX est une marque déposée par ATT. AMIGA par commodore.

(50 cm maxi). D'autre part, ce même boîtier d'alimentation souffre de l'absence d'un interrupteur. J'ai du mal à croire que cette alim soit l'oeuvre de SHARP tant ce bricolage dénote avec le côté génial du scanner (ils ont du la faire sous traiter par Clive SINCLAIR).

Le programme

ScanLab 100 d'ASDG permet d'exploiter toutes les possibilités de ce scanner "de compagnie".

La digitalisation d'un document commence par un scan rapide en 50 DPI qui suffit à définir le cadrage définitif (ScanLab 100 fournit une aproximation du poids du fichier définitif, pratique). Puis on passe au tableau de commande du scan définitif qui permet une digitalisation en 18 bits couleur, 3 bits couleur, 6 bits gris ou monochrome (1 bit) dans des résolution de 50, 100 ou 200 DPI. Un scan peut prendre de quelques secondes (le YETi de la trame de ce mois-ci est rentré dans l'Amiga en moins de 30 secondes) pour du monochrome 50 DPI à plus de 5 minutes pour du 18 bits couleur à 200 DPI (le scanner opère en 3 passes successives, une pour chaque composante).

ScanLab 100 permet ensuite, à partir des données brutes du scan, d'obtenir une visualisation à l'écran dans tous les modes graphiques connus sur Amiga, du lo-res 2 couleurs au Dynamic Hi-Res. Et c'est la un point très important : le programme d'ASDG est autant conçu pour la vidéo que pour la PAO. Une batterie d'algorithmes de tramage permet de réduire les images sans perte visible de résolution.

Le "look" des écrans de ScanLab est réussi. Chaque opération de traitement est reliée à une jauge d'ecoulement qui, même si elle n'est pas graduée, permet une estimation immédiate de l'avancement de la commande.

Seule petite vacherie, ASDG n'a pas directement intégré de séparation couleur dans ScanLab 100 ce qui obligera les quelques PAOistes tentés par l'aventure à investir dans le programme The Art Departement, d'ASDG également, et ils y gagneront quelques fonctions supplémentaires (nous testerons ce programme dans un prochain numéro).

Conclusion

Apparemment, l'Amiga a trouvé son scanner. Attention, quand je dis l'Amiga, je pense quand même à une machine avec 5 Mo de RAM minimum et un disque dur de taille conséquente. Les caractéristiques un peu en dessous de la moyenne du JX-100 ne m'ont gêné en rien pour la quarantaine de scans que j'ai opéré sur les documents les plus variés et j'ai été plus qu'impressionné par certains affichages (en basse résolution, 32 couleurs par exemple). Si votre utilisation principale de l'Amiga est l'image, vidéo ou papier, intéressez vous à ce système SHARP-ASDG.

Sigmund, representant le zone gris sur notre couverture, à été scanné en 200 DPI et l'image finale n'est qu'en 16 niveaux de gris (vu le contraste de l'original, 256 niveaux n'auraient pas apporté grand chose de plus).

à gauche : reproduction au format du document original.

VOUS RECHERCHEZ Bus+ VOUS OFFRE LE CHOIX ET LA FIABILITE DES GRANDES MARQUES

EXTENSIONS DE MEMOIRE A 2000

MICROBOTICS (2/8 MO) 8-UPIDIP
peuplée 2MO 1.940F
peuplée 4MO 3.256F
peuplée 6MO 4.292F
peuplée 8MO 5.298F

IVS META4
peuplée OK ..... N.C.
peuplée 512K ..... N.C.
peuplée 1MO ..... N.C.
peuplée 2MO ..... N.C.
peuplée 4MO ..... N.C.

A 500

IVS META4/500
peuplée OK ..... N.C.
peuplée 512K ..... N.C.
peuplée 1MO ..... N.C.
peuplée 2MO ..... N.C.
peuplée 4MO ..... N.C.

MAST MINIMEGS
peuplée 512K (A) .... 3.230 F
peuplée 1MO (A) .... 3.500 F
peuplée 2MO (A) .... 4.400 F

MICROBOTICS
Extension 512K avec horloge et switch ..... 560 F

IVS

TRUMPCARD
Carte contrôleur SCSI. • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec. • Equipée de l'IVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist». Transforme la configuration en REVE.

TRUMPCARD A2000
Carte contrôleur disque dur SCSI ..... 1850 F.
Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3).
SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD
CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE

TRUMPCARD HC30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	4 750 F
TRUMPCARD HC40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	5 750 F
TRUMPCARD HC48	48 MO	SEAGATE ST157N (28ms)	5 750 F
TRUMPCARD HC80	80 MO	SEAGATE ST177N (28 ms)	6 290 F
TRUMPCARD HC80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	7 900 F
TRUMPCARD HC100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	9 600 F

DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST
INFINIT40S livré avec 2 cartouches ..... 11 450 F
DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE
INFINIT40/I livré avec 2 cartouches ..... 8 990 F
INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) ..... 850 F

TRUMPCARD 500
Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boitier ..... 2 300 F
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3

TRUMPCARD 500/20	20 MO	SEAGATE ST135N (40ms)	4 990 F
TRUMPCARD 500/30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	5 250 F
TRUMPCARD 500/40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	6 150 F
TRUMPCARD 500/60	60 MO	SEAGATE ST177N (28 ms)	6 790 F
TRUMPCARD 500/80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	8 200 F
TRUMPCARD 500/100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	9 960 F

NOUVEAU
NORDIC POWER DATA & ELECTRONICS (FREEZE-FRAME)
TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE AMIGA
Indispensable à tout programmeur (du débutant au chevronné)
La Cartouche FREEZE-FRAME
Simple à utiliser sur AMIGA A1000 - A500 - A2000
Toutes les fonctions sont en ROM
Rapide, la cartouche n'a pas besoin de soft supplémentaire
• Super programme de gel. • Sound scanner pour rechercher et écouter les échantillons de son.
• Backup 2 lecteurs. • Training Mode (ralentir le jeu).
• Moniteur langage machine. • Slide Show intégré.
• Utilitaire graphique (Grabber) utilisable avec tous les modes graphiques. Sélection de 1 à 6 bitplanes. • Cheat mode (recherches de vies infinies ...).
LA CARTOUCHE QUE VOUS ATTENDIEZ ..... 875 F

VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?
IVS vous offre la solution.
PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)
PRINTERFACE ..... 1.050 F

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
CHOISSISSEZ ENTRE LA VERSION
MONO OU STEREO
Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix.
La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO ..... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO ..... 495 F.

SAMPLER MK2
• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câble, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix ..... 560 F

MINIAMP 3
L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs. Prix ..... 360 F.

MINIAMP 4
Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm Prix ..... 530 F.

MINIAMP 5
Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer.... Miniamps5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi-fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc. ... Prix ..... 895 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.
La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix ..... 510 F.

MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga.
Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix ..... 290 F.

SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)
La souris sans câble. A vous la liberté. Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise.
La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs...
PRIX ..... 770 F

CHANGE KICKSTART
Enfin il vous est possible de passer du Kickstart 1.2 au Kickstart 1.3 en utilisant un commutateur, permet d'avoir les Kickstart 1.2 et 1.3 installée dans votre ordinateur. Prix ..... 290 F (sans ROM)

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DF0/DF2. Installation facile. Prix ..... 125 F

REVENDEURS
PARIS ET RÉGION PARISIENNE • A.M.I.E. (11e) • ATELIER NUMÉRIQUE (11e) • RUN INFORMATIQUE (13e) • PHASE INFORMATIQUE (14e) • VIDEOSHOP (1er, 12e, 14e)
PROVINCE • (04) DIGNE POINT IMAGE • (06) NICE ASCI INFORMATIQUE • (13) MARSEILLE A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE • (21) DIJON DIALOG INFORMATIQUE • (25) AUDINCOURT M.C.D. • (26) MONTELIMAR Ets VILLARD • (30) NIMES A3 INFO OCCASE • (31) TOULOUSE VOLUMM • (35) RENNES MICRO C • (37) TOURS LEADER INFORMATIQUE • (38) GRENOBLE HELP INFORMATIQUE • (42) ST-ETIENNE CHEZ NATH JANAL • (42) ROANNE LA BOITE A IMAGE • (59) VILLENEUVE-D'ASCQ DIDITRONIX • (64) BAYONNE B.A.B. MICRO • (66) PERPIGNAN MICROVIDEO • (67) STRASBOURG MICRO CENTER • (69) LYON Ets GELAIN • (69) St-Laurent-d'Agny RSD INFORMATIQUE • (71) CHALONS-sur-SAONE ESPACE PROGICIEL • (83) TOULON-LA-VALETTE PHONOLA • (85) LA ROCHE-sur-YON OCTET PLUS
BELGIQUE • (7500) TOURNAI DESIGN SYSTEM • (31) TOULOUSE ULTIMA

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cours US$, Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....
BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
Date ..... Signature .....
☐ CHEQUE ☐ CCP Carte Bancaire ..... expire à .....

Je vous passe commande de :

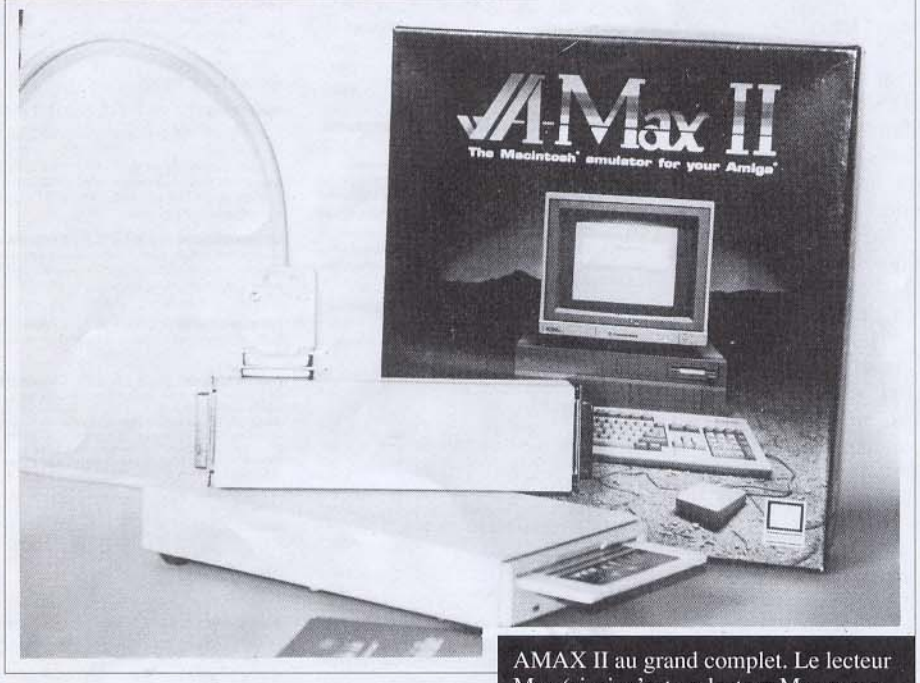
Qté.	ARTICLE	PRIX unit.
	FRAIS DE PORT	
	TOTAL	

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

AMAX II

Retour attendu et réussi.

Edité par : **ReadySoft**
Distribué en France par :
Guillemot International
Prix (sans ROMs Mac) : **1300 FF**



AMAX II au grand complet. Le lecteur Mac (si, si, c'est un lecteur Mac parce qu'il n'y a pas de bouton d'éjection), non inclus dans AMAX II, vient de chez BUS+.

Extérieurement, rien ne différencie AMAX II de son frère aîné si ce n'est le II sur le package. L"évolution justifiant ce deuxieme épisode vient du logiciel. J'invite tous ceux qui ne sont pas persuadés qu'il existe "un zone gris" entre l'Amiga et le Macintosh à me suivre dans cette page.

Comme pour la premiere version, l'installation d'AMAX II ne necessite qu'un tournevis en état de marche pour demonter le boitier dont le circuit reçoit les ROMs "MAC". L'opération se passe sans anesthésie et dure une dizaine de minutes. Il ne reste plus qu'à connecter la bête sur la Miga et, éventuellement, à lui adjoindre un drive Apple pour pouvoir lire et écrire directement les disquettes au format MAC.

Voyons ce qui a changé côté programme. Le menu SetUp permet, comme avec la version I, de choisir la résolution, les redirections des deux ports série du Mac sur les ports parallèles et série du Miga et la configuration mémoire utilisée. Mais AMAX II offre desormais :
- une compatibilité avec le réseau Apple Talk annoncée (mais franchement je n'ai pas vérifié).
- la compatibilité MIDI
- la possibilité de reproduire des sons digitalisés.
- la possibilité d'utiliser une partition AMAX sur les disques durs Amiga.

En fait c'est cette dernière possibilité qui justifie à elle seule le II sur la boite puisque jusqu'à présent seul IVS avait fourni une solution à cet épineux problème. Il existe desormais des drivers spéciaux pour plusieurs grandes marques de contrôleurs SCSI comme GVP et IVS mais aussi pour cetains produits COMMODORE comme les A2091 et A590 (Ed: ReadySoft confirme le bruits concernant des problemes entre l'A590 et AMAX II sans qu'il soit pour l'instant possible d'en determiner la cause).

Pour bénificier de ces nouvelles possibilités, il suffit de créer une partition AMAX qui utilise le driver associé à votre contrôleur SCSI. Bien sur, cela implique de refaire l'installation complète de votre disque dur avec un nouveau partitionement. Il vous faut donc ressortir de votre tiroir l'utilitaire d'installation de votre disque dur. Une fois ce nouveau partitionement termine, vous devez éditer le fichier DEVS/MOUNTLIST et modifier la ligne qui commence par "device = " dans la partie se rapportant à la partition AMAX. Cette ligne est normalement terminée par le nom du driver (scsi.device par EX) associé a votre carte contrôleur. Remplacez le simplement par le driver AMAX correspondant (qui se nommerait scsi.amhd dans notre exemple) et n'oubliez pas de recopier ce driver dans le tiroir DEVS de votre disque dur. Si tout c'est bien passé vous devez maintenant pouvoir utiliser la partition AMAX comme un disque dur MAC. Mieux, une fois formatée sous l'émulateur et avec le Finder installé dessus, vous pourrez autobooter directement sur le disque dur.

Le programme de transfert à lui aussi subi un lifting. Si vous possédez un drive Apple, il suffit de charger l'émulateur puis le FileTransfert II pour pouvoir transférer directement du drive MAC sur le drive Amiga. Le FileTransfert II sait convertir les fichiers texte, PostScript et le format IFF en format MAC Draw à la plus grande joie du YETi. A noter tout de même qu'il ne transforme pas les accents correctement. Si vous ne possédez pas de drive Mac, Ready Soft a pensé à vous avec ses MTF (mini transfert disk) qui permettent de transférer du Miga vers le MAC sur une disquette formatée en 272 Ko et qui peut être relue par les deux machines. La documentation fournie est d'ailleurs assez trouble sur ce sujet. Il est également possible de transférer un disque complet de 800 Ko au format AMAX, il sera alors automatiquement découpé en plusieurs disque au format MTF.

Coté compatibilité, nous avons essayé trois grands classiques du monde Macintosh: Mac Write, Word et Mac Draw II. Tous trois ont fonctionnés à merveille sous AMAX.

On peut donc dire qu'AMAX II concretise bien tous les espoirs que l'on pouvait avoir des la sortie de la version I. Neanmoins, son prix elevé (2500 FF avec les ROMs) conjugué à certains points faibles de l'Amiga, l'affichage haute resolution par exemple, ne supporteront pas longtemps la concurrence avec un Mac Plus d'occasion voir le nouveau Mac CLASSIC. AMAX est une belle reussite technique mais peut-on travailler avec ?

ERRATUM

Le mois dernier, dans l'article sur les nouvelles Hard Card GVP série II, une inversion de fichiers à causé une erreur . Vous avez pu lire :

Performances de la carte GVP série I avec un disque QUANTUM ancienne génération.

Création de fichiers /s 11
Suppression de fichiers /s 20
recherche de répertoire /s 94
déplacement de la tête /s 52

transfert en Ko /s avec buffer de

512	21	19
4 Ko	100	67
8 Ko	137	81
32 Ko	187	90

Ces performances sont en fait celles de l'A590. **Voici donc le tableau que vous auriez du trouver avec toutes nos excuses.**

Performances de la carte GVP série I avec un disque QUANTUM ancienne génération.

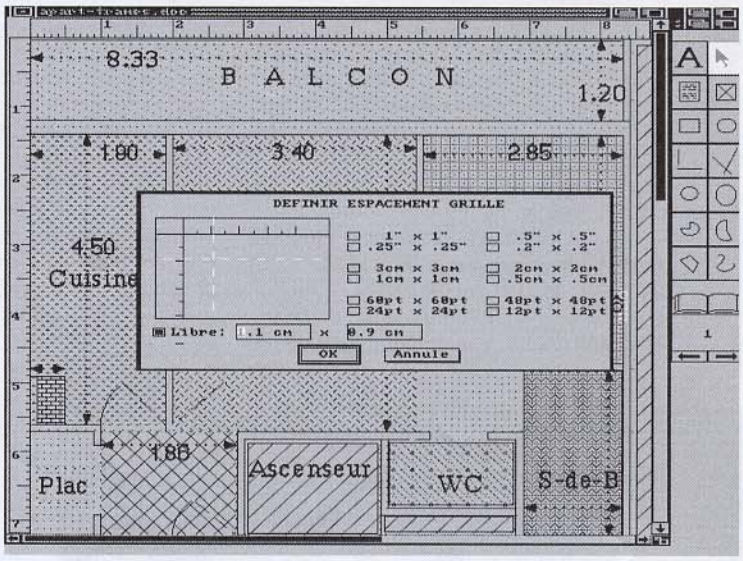
Création de fichiers /s 13
Suppression de fichiers /s 31
recherche de répertoire /s 100
déplacement de la tête /s 103

transfert en Ko /s avec buffer de

512	**56**	**28**
4 Ko	**174**	**131**
8 Ko	**262**	**145**
32 Ko	**291**	**145**

TEST PUBLISHING PARTNER MASTER

(VERSION FRANCAISE)



***Publishing Partner Master**, version française du programme américain Pagestream de Soft Logic, est enfin disponible. C'est une alternative intéressante à **Professional Page** de Gold Disk, et nous l'avons trouvé suffisamment stable pour une utilisation intensive.*

La boîte est jolie, rose, et ne contient pas moins de cinq disquettes et un classeur pratique hébergant un manuel épais "fait PPM" de je ne sais pas combien de pages (elles *sont numérotées par chapitre, et je ne vais pas les compter individuellement, même pour vous chers lecteurs*).

Je suis ordinacentrique malgré moi et je n'ai pas apprécié les images d'écran, qui sont partout celles de l'Atari ST (ni le bandeau entourant la boîte qui parle de l'importation de textes en provenance de deux obscurs traitements de texte, "***Le Rédacteur***" et "***1stWord***"). Entre nous, Upgrade aurait mieux fait de préparer ce manuel sur Amiga, en utilisant la résolution supérieure de cette machine, pour les graphismes plus fins. **Mais**, et il y a un 'mais' de taille, j'ai beaucoup apprécié la possibilité de copier un document PPM sur une disquette MS-DOS (avec ***Dos-2-Dos*** de Central Coast Software) et de l'emmener chez un copain équipé en Atari ST, de le charger dans l'ST grâce à PPM version ST, et de continuer à travailler sur ma production. Combien de fois faut-il l'apprendre, l'ordinacentrisme est vraiment bête.

On peut aussi, en théorie, importer des fichiers en *Encapsulated Postscript* (EPS) depuis tout autre ordinateur/logiciel qui peut générer ces fichiers (y compris Amiga/Professional Page). Ces fichiers sont importés comme des images, et prennent leur place dans une boîte sur l'écran. Malheureusement on ne voit rien à l'écran, et mes essais pour les imprimer n'étaient pas concluants. Upgrade m'assure que la version 2.1 apportera de sérieuses améliorations dans ce domaine.

Le manuel n'a pas d'index (*un index est-il si difficile à faire?*), mais à l'usage il s'avère assez pratique et facile à suivre, étant organisé autour des menus et ayant la même logique.

PPM exige un A500 ou plus (mais on ne parle pas de A3000) avec minimum de 1 Mo de mémoire et 1 lecteur. Il y a un programme d'installation sur disque dur, mais pour les méfiants comme moi qui aiment surveiller étroitement ce qui se copie sur le disque dur il y a aussi des explications simples et efficaces pour une installation "à la main", fichier-par fichier.

Parmi les tiroirs créés il y a **Divers.PPM**, qui contient les drivers d'imprimantes et les modules d'importation et exportation de fichiers en provenance d'autres programmes. Il est intéressant de laisser un maximum de ces modules (en fonction bien sûr de votre espace mémoire disponible, et en excluant des myriades de pilotes d'imprimantes que vous n'utiliserez jamais) car PPM les lisent à son lancement et il n'est pas possible d'en charger d'autres après.

J'ai dit cinq disquettes? Oui, on se croirait chez MicroSoft. Deux sont pour le programme et les drivers, et les trois autres sont pour une collection impressionante de fonts entièrement compatibles postscript. C'est une façon abordable d'échapper aux fonts standards contenus dans les imprimantes laser postscript, même si neuf fois sur dix on revient à Times et Helvetica.

Pour les utilisateurs d'imprimantes non-postscript, tous ces fonts sont vectoriels, c'est à dire qu'ils donnent de bons résultats sans escalier à toutes tailles d'impression.

Plus de News: depuis maintenant plus d'un an, la Portée d'A-News s'efforce de vous tenir au courant des dernières nouveautés en matière de MIDI, d'échantillonnage, de manifestations musicales, parce qu'il est 'vital' de rester informé, d'avantage encore dans le domaine de la technologie mu-

Plus de News: depuis maintenant plus d'un an, la Portée d'A-News s'efforce de vous tenir au courant des dernières nouveautés en matière de MIDI, d'échantillonnage, de manifestations musicales, parce qu'il est 'vital' de rester informé, d'avantage encore dans le domaine de la technolo-

Publishing Partner Master (à gauche) semble supérieur à Professional Page (à droite) quand il s'agit de justifier un texte dans une colonne étroite.
Les deux programmes sont adaptés à la césure française, mais Professional Page laisse souvent des blancs ignobles.

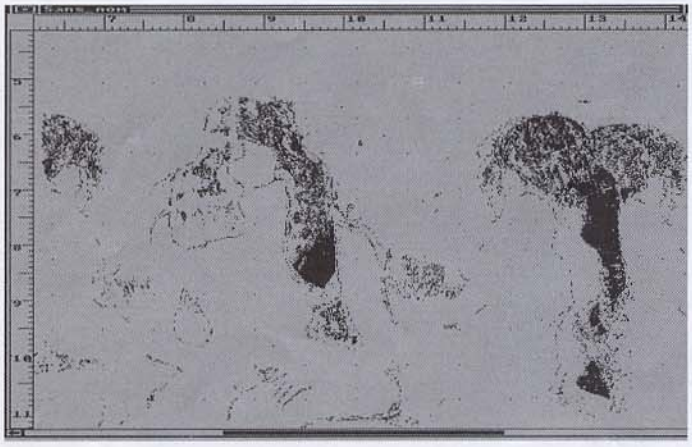
Premières impressions

Quand on change de mode le curseur hésite avant de traverser les lignes séparant les différentes boîtes de la fenêtre "Boîte à Outils". On dirait qu'il allait trébucher. Désagréable, même avec un utilitaire *Sun Mouse*. Il y a une longue hésitation avant que le changement de mode est effective. En contre-partie, on peut faire une sauvegarde à partir de n'importe quel mode et sans avoir à attendre une ré-écriture totale de l'écran (un gros défaut de ProPage).

On peut définir une grille avec plus de précision, et la règle elle-même est plus détaillée que dans ProPage. J'en ai profité pour faire un plan d'appartement très rapidement (voir écran ci-dessus). Il y a un grand choix de trames de remplissage.

La première chose que je fais c'est de choisir les couleurs de l'écran (impossible dans ProPage). Six documents peuvent être ouverts simultanément et on peut faire du couper-coller entre eux (impossible dans ProPage), mais dès qu'on commence à imprimer une de ces docs on ne peut plus travailler sur les autres. *Quel dommage!*

Quelques détails en passant: "**Pressez HELP pour arrêter l'impression**". Ah oui? Ni **HELP** ni **CTRL-C** ont pu convaincre mon imprimante de s'arrêter.. L'imprimante laser non plus... Au secours!



La représentation à lécran des images bitmap n'est pas un modèle de clarté. Ici il s'agit de deux jeunes femmes à 250% (PPM comporte un zoom variable)

Il a fallu consulter le manuel de l'Amiga pour découvrir qu'avec une astucieuse combinaison de trois touches on peut dompter n'importe quel programme...

La boîte sélecteur de fichiers ne comprend pas le double-clic: ayant sélectionné son fichier, la souris est obligée de se remuer et de faire clic dans le gadget "Oui".

Le gadget **Parent** ne comprend pas non plus que pour moi l'assignation "**P:**" n'est autre qu'un moyen rapide d'atteindre l'adresse dh0:anews/pages/pages30. Oui, vous avez devinez, je change mensuellement les deux derniers chiffres de cette assignation (qui est dans le startup-sequence). Par exemple, le mois prochain la ligne d'assignation sera: **Assign p: dh0:anews/pages/pages31**

Pour revenir à notre sélecteur de fichiers, il comprend très bien, quand je tape "**P:**" que je veux me mettre dans le tiroir des pages du mois (en général il y est déjà, car l'une des grandes commodités de PPM est le fait de pouvoir configurer à l'avance l'endroit où il va se mettre quand on choisit, par exemple, "**Ouvrir**" dans le menu "**Document**"). Mais quand je clique sur "**Parent**" pour remonter dans le tiroir "dh0:anews/pages" il affiche la choix entre Dh0:, Dh1:, et Ram:. Ah-là-là.

Pour ceux qui préfèrent utiliser le clavier et négliger la souris, PPM est le rêve! Tout est disponible à travers le clavier, même si les combinaisons de touches sont quelque fois gênantes. Pour changer de vue d'écran de pleine page à pleine largeur, par exemple, il faut appuyer sur Amiga et 6, action qui relève de l'exploit pour ceux d'entre-nous qui ne sont pas non-pianistes. Un détail agaçant - le "®" obtenu par **Alt-R** sur l'Amiga s'affiche sur l'écran mais l'imprimante LaserWriter Postscript ne l'imprime pas.

La justification des textes est excellente (voir encadré) et finement contrôlable. Vous avez à votre disposition des fonctions de rotation de texte ou graphismes et en créant des polygones vous pouvez fair couler du texte autour d'un objet irrégulier.

Le temps de traitement d'images bitmap est bien plus lent que dans ProPage, et il n'y a pas de mode couleur pour visualiser en détail une image (la représentation à l'écran est limitée aux quatre couleurs définies par vous - voir plus loin).

Le plus grand problème pour une utilisation professionelle de Pagestream est sans doute cette lenteur d'affichage des images (sans carte accélératrice). D'accord, le chargement initial d'une image haute résolution de 64k est plus rapide - "seulement" 45 secondes contre trois minutes - une éternité - dans ProPage. Mais après, chaque fois que vous changez de taille d'image dans PPM ou que vous copiez votre image ou que vous changez de vue de page, vous avez droit à une attente interminable. Par exemple, avec une image sur la moitié de la page et quelques lignes de texte vous attendez environ trois minutes pour le ré-afffichage (en non-multitâche) d'une pleine page en vue 200%. Dans ProPage le ré-affichage est presque instantané. Heureusement que l'Amiga vous permet de continuer avec d'autres tâches pendant que les circuits quelque part là-dedans se donnent du mal à la tête en recalculant cette sacrée ré-affichage! Oui, d'accord, cette machine n'est pas toujours facile, elle nous exaspère, mais tous ces programmes productifs sont multi-tâches, et mis à part les machines UNIX elle est unique (et uniquement pratique) dans ce royaume.

PPM reconnaît les dessins en provenance d'Aegis Draw Plus, ou bien vous pouvez en créér "sur place" grâce aux outils disponibles: boîte (et boîte aux angles arrondis à la Mac et ST); filets perpendiculaires; filets libres; cercle ellipse; arc de cercle et arc elliptique (c'est à dire des morceaux de cercles et d'ellipses comme sur les portes du plan de l'appartement).

Le traitement de la couleur n'est pas spécialement évident, sans doute à cause de la transposition Atari-Amiga. L'écran monochrome de l'Atari n'a que deux couleurs (noir et blanc). Sur Amiga PPM permet l'affichage de seulement quatre couleurs, totalement définissables par l'utilisateur et assignables à de "vraies couleurs" de la palette (jusqu'à 255 couleurs par document) que vous avez créée. Quand le blanc est déjà utilisé pour le papier et le noir pour l'encre, il ne reste que deux tons pour représenter sur l'écran vos autres 253 couleurs...

Conclusion:

Pour une utilisation professionelle:

Nous allons faire des essais de selection couleur et de sortie sur photocomposeuse avec PPM, Professional Page et ***Saxon Publisher***. Ce sont des fonctions d'une importance capitale pour les professionnels. Avec Professional Page nous avons l'impression que cela marche plus ou moins bien (voir les pages de publicité de PDS Freeline et BAB Micro dans ***A-News*** 29) mais il est difficile d'en dire d'avantage.

Pour une utilisation semi-professionnelle ou familiale:

Vous avez donc un choix difficile entre Publishing Partner Master et Professional Page. Les deux programmes sont capables d'une sortie correcte, aussi bien en bas-de-gamme matricielle 9 aiguilles (240*216) qu'en laser ou inkjet 300 ppp. L'affichage (textes et graphismes) à l'écran est nettement superieure chez ProPage, le mode 200% étant très agréable et même relativement rapide sous 68000 (l'Amiga de base). Mais en contre-partie PPM est capable d'une meilleure justification. Professional Page 1.31 version 1.2 française est vendu à 3450F, plus cher que PPM 1.8 française (*prix public maximum conseillé 2721F*).

Dans les deux cas, il faut choisir entre la dernière version en anglais (respectivement, les 3.1 et 2.0), vendue moins cher en France par des importateurs parallèles, et les versions françaises. Il est dommage que l'importateur de Professional Page passe un an à traduire les versions successives; espérons que Upgrade fera mieux avant les éventuels mises à jour de PPM. (Le 2.0 est déjà en vente aux Etats Unis, mais la version 2.1 sera bientôt la prochaine traduction d'Upgrade. Il sera intéressant de voir le prix de la mise à jour.

Si vous aimez beaucoup de graphismes dans vos pages vous avez intérêt à choisir Professional Page. Si vous voulez un texte hyper-propre sans avoir à faire des retouches manuels, choisissez PPM. Mais surtout, essayez avant d'investir.

Bruce

AMIGATEX

Charles Vassallo

TEX est un programme de mise en forme typographique qui tourne sur des grosses machines, des stations de travail et quelques micros, IBM-PC, MacIntosh, Amiga et Archimède (je crois). AmigaTEX est la version pour Amiga. TEX proprement dit est un intermédiaire entre le fichier texte initial et l'impression finale, qui va transformer ce texte en un fichier *dvi*[1], lequel est essentiellement une suite d'instructions du type "Place tel caractère de telle police à tel endroit dans la page". Les polices font partie de TEX et le "tel endroit" est calculé avec une précision phénomènale (mieux que 1 micron), sans aucune mesure avec ce qui sort des traitements de texte habituels. Ce fichier *dvi* est ensuite repris par un pilote d'imprimante—un *driver*, quoi, spécifique de l'imprimante utilisée—qui va se charger de concrétiser les injonctions du fichier. Un fichier *dvi* obtenu avec une machine, un Amiga par exemple, peut ainsi parfaitement être repris par un PC ou un Mac. L'impression aura toujours la même allure, qu'elle sorte d'une matricielle, d'une laser genre HP à 300 points par pouce ou d'une machine professionnelle à plus de 1000 points par pouce—je ne dis pas qu'elle sera toujours aussi jolie. C'est précisément en pensant aux besoins des professionnels que TEX a été conçu et en sachant que la belle typographie résulte d'une infinité de petits détails à peine perceptibles mais néammoins indispensables pour un réel confort. TEX prétend faire de la belle typographie.

Bien entendu, tous les pratiquants de TEX en sont plus ou moins amoureux et ils y voient des beautés que d'autres trouveront très ...discrètes au premier abord. Par exemple, TEX est très fier de ses ligatures. Observez les lettres f, i, l dans les groupements ff, fi, fl ou bien les voyelles dans cœur ou œil. La gestion des blancs par TEX est très complexe. Pour découper un paragraphe en lignes, TEX assemble tout le texte du paragraphe et part ensuite à la recherche des coupures possibles et des césures éventuelles. De même, TEX décide lui-même de la position des lignes et du passage à la page suivante en assemblant une page et demie avant de décider où placer les paragraphes.

TEX peut accentuer à peu près n'importe quel caractère, comme ø, ñ, ţ, ü, etc... pour les suédois, les roumains ou les espagnols. Mais la grande affaire de TEX est bien sûr la typographie mathématique ; la légende dit même que TEX est né du désespoir de Donald Knuth[2] devant le mauvais sort qu'un imprimeur avait infligé à un des ses manuscripts. TEX peut écrire n'importe quoi :

$$\Gamma(z) = \sum_{n=0}^{+\infty} \frac{(-1)^n}{n!\,(n+z+1)} + \int_1^{+\infty} e^{-t} t^{z-1}\, dt$$

ou encore

$$\begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \cos\theta & \sin\theta & 0 \\ -\sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$$

N'importe quoi disais-je ! Mais si on sait imprimer des matrices, on sait aussi construire des tableaux qui, à n'en pas douter, intéresseront un bien plus vaste public :

	COURS DU JOUR	
	+bas	+haut
$ E.U.....	5,4840	5,4860
Yen (100)...	3,6904	3,6943
DM	3,3537	3,3564
£.....	9,9699	9,9790

N'est-ce pas beaucoup plus poétique ?

Que l'on ne s'y trompe pas, TEX n'est pas un programme de PAO. Il peut en reproduire certaines des possibilités mais ce n'est pas toujours à la portée du premier venu. Je n'ai guère eu de mal à sortir cet article sur deux colonnes mais je serais actuellement incapable de le sortir en trois colonnes —on comprendra plus loin pourquoi. D'abord, la philosophie de TEX est à l'opposé du *Wysiwyg*[3] qui triomphe actuellement sur tous vos écrans. TEX n'est pas interactif. C'est avant tout un langage de programmation. Le fichier texte qu'on lui fait digérer contient à la fois les données —le texte lui-même— et les instructions qui lui disent que faire de ce texte. Par exemple, le début de ce paragraphe se présente de cette manière :

```
\setbox1=\vtop{\null\hbox{\Huge Q}}
\lettrine{2.2em}{2}{\raise 7pt\box1}ue l'on ne s'y
trompe pas, \TeX\ n'est pas un programme de PAO...
```

Tout ce qui commence par un \ est une instruction qui permet d'obtenir un effet spécial sur le texte qui suit. TEX comprend environ 200 instructions élémentaires généralement très ésotériques, à partir desquelles on construit des *macros* qui rendent la vie plus agréable. Le programme TEX natif commence tout de suite par lire un fichier *"plain"* contenant 700 de ces commandes, permettant entre autres de construire des tableaux, d'aligner les équations, de gérer la pagination, les titres courants, les notes de bas de page et bien d'autres choses encore. Comme cela ne saurait suffire à tous les besoins, on a écrit d'autres ensembles de macros ; LATEX est sans doute le plus connu.

[1] *device independent*, of course

[2] C'est l'auteur. Informaticien de haute volée, mathématicien de calibre international et artiste, bref, une légende ! TEX a été commencé en 1977.

[3] *What you see is what you get.* Les inconditionnels de TEX préfèrent comprendre *what you see is* all *you get.*

Comment utiliser TEX ? La difficulté consiste bien sûr à créer le fichier texte et toutes ses instructions. La règle du jeu ultime s'appelle *"The TEXbook"* de Donald E. Knuth lui-même, publié par Addison Wesley—près de 500 pages superbes, mais, malheureusement pour beaucoup d'entre nous, en anglais seulement. **Ce livre est indispensable à tout utilisateur sérieux**. Il y a bien des introductions à TEX, par exemple dans l'ensemble AmigaTEX, qui permettent de démarrer et de faire des choses simples. Ou encore on a entendu dire qu'il valait mieux commencer avec LATEX et on espère que le *LaTeX User's Guide* va permettre de faire l'économie du TEXbook. Erreur ! Tôt ou tard, on tombera sur des problèmes qui réclameront l'emploi de la bible officielle complète, le TEXbook.

En fait, le TEXbook est très facile d'accès. Donald Knuth classe ses lecteurs en trois catégories : les débutants, les sorciers et les grands maîtres. Le livre peut se lire sur les trois niveaux. Quand le débutant est arrivé au bout —après avoir fait les nombreux exercices proposés à son intention—, il peut recommencer sa lecture, non pas parce qu'il n'aura rien compris, mais parce qu'il devrait pouvoir postuler au rang de sorcier. Il trouvera d'autres explications et d'autres exercices. J'ignore combien de relectures il faudra avant de devenir grand maître. On est alors capable de modifier les macros du fichier *plain* à son gré ou de les réécrire complètement...

On peut commencer à taper de petits documents très vite, comme du courrier personnel. Il suffit de définir la largeur et la hauteur de la page imprimée, puis de taper son texte, en terminant chaque paragraphe par un '*\par*' :

```
\hsize=14cm \vsize=22cm
Cher A-NEWS \par
\hskip=1cm          %(pour sauter 1 cm)
Est-il vrai qu'un poil du Yéti...
```

Le charme des diverses "introductions" à TEX est de donner rapidement une idée d'ensemble du programme, en des termes différents de ceux du TEXbook. De plus, on y apprend plus vite les ficelles les plus courantes.

Les mathématiques conduisent à des codages qui peuvent impressionner les profanes, mais qui n'en sont pas moins généralement très simples. Par exemple, l'identité $\int_{-\infty}^{+\infty} \cos(x^2)\,dx = \sqrt{\pi/2}$ se code en

```
\int_{-\infty}^{+\infty}\cos(x^2)dx=\sqrt{\pi/2}
```

Les initiés comprendront qu'il s'agit d'une transcription mot à mot de la formule : int(égrale) de {- infini} à {+ infini} de cos(inus)... TEX s'occupe tout seul du travail délicat, gestion des fontes, placement des indices et des exposants, etc...

Dans une certaine mesure, on peut contourner la phase ingrate de l'apprentissage de TEX en démarrant sur LATEX. Il s'agit d'un énorme fichier de macros qui se greffe sur TEX et qui a été conçu pour les gens sérieux qui sont appelés à faire des *lettres*, des *articles*, des *rapports* ou des *livres* ; autant d'options, de *styles* à préciser au moment du lancement de LATEX. Tous ces travaux se divisent en parties, chapitres, sections, sous-sections, sous-sous-sections (on ne descend pas au-delà) qui sont gérés différemment selon le *style* retenu. Là-dedans, il y a généralement des équations et des figures numérotées, des références bibliographiques, des index qui s'appellent et se rappellent. De même la présentation matérielle de la page, le bandeaux de haut ou de bas de page, la numérotation diffèrent selon les *styles*. LATEX gère tout cela automatiquement. Pour écrire cet article, j'ai tout bonnement lancé la formule magique adéquate

```
\documentstyle[twocolumn]{article}
\begin{document}
```

et j'ai commencé à taper le texte, pour une impression sur deux colonnes. Comme il n'y a pas d'option *threecolumn* pour le style *article* et que je ne suis qu'un tout petit sorcier, je suis incapable de formater ce papier sur trois colonnes. Bien entendu, cette première impression se fait avec les options par défaut de LATEX. Les dimensions de la page, la séparation entre les colonnes ne vous conviendront pas forcément et il faudra partir à la chasse à travers le manuel pour corriger tout cela.

Il ne faut pas compter se servir de LATEX si on n'a pas le manuel correspondant, *"LaTeX User's Guide & Reference Manual"*, de Leslie Lamport, éditions Addison Wesley. Là encore, en anglais uniquement. Ce manuel est rédigé dans le même style que le TEXbook, avec beaucoup d'humour et, me semble-t-il, il a été spécialement écrit pour permettre un accès facile aux débutants. L'inconvénient est que l'information y est très dispersée et qu'il faudra abondamment jouer de l'index pour retrouver ce que vous avez déjà vu quelque part... En plus, ce manuel ne remplace pas le TEXbook. Celui-ci reste indispensable, surtout si vous tapez beaucoup de mathématiques ou si vous avez besoin de caractères spéciaux[4].

Les figures sont le point (très) faible de TEX. Comme celui-ci ne reconnaît que des caractères à prendre dans des polices prédéfinies, il est incapable de décomposer une image pour en replacer les éléments dans la page imprimée. Il existe bien une police spéciale composée de traits avec des inclinaisons diverses et de quarts de cercle de diamètres variés, mais les images qu'on peut composer avec cela manquent de variété. Cela suffit pour tracer des organigrammes, mais je doute fort qu'on puisse plonger le public dans l'extase avec une expo de TEX ou

[4] Essayez donc d'obtenir les signes '\' ou '£' à partir du seul manuel LaTeX...

LaTeX-art. Il y a plusieurs solutions possibles.

- La plus simple consiste à réserver l'espace voulu dans la page. On imprime l'image séparément et on utilise une forme primitive mais très fiable de *Cut and Paste* —avec des ciseaux et un pot de colle. Si le travail est destiné à un tirage en offset, c'est une solution tout à fait acceptable.
- TeX peut passer la main (automatiquement) au pilote d'imprimante en lui envoyant les informations nécessaires pour trouver l'image et la mettre au format souhaité. AmigaTeX permet ainsi d'imprimer des images stockées dans des fichiers IFF. Mais cela ne marche évidemment que sur Amiga ; on ne peut pas transporter les fichiers IFF sur une autre machine, par exemple pour bénéficier d'une imprimante plus puissante. Un autre point faible de cette solution est qu'on imprime une image *raster*, de résolution plutôt faible en termes de page imprimée. Pensez qu'un écran standard 320×200 ne devrait pas dépasser 3 cm de large sur la feuille de papier si on veut conserver la qualité laser de 300 points par pouce. Il faudrait pouvoir imprimer des dessins stockés en vectoriel. La situation n'est pas meilleure dans le monde IBM ou Mac.
- Lorsque le dessin est petit et se répète souvent dans l'ouvrage, on peut en faire un caractère d'une police spéciale au moyen du logiciel *Metafont*, un autre satellite de l'univers de TeX. Solution très élégante, mais difficile d'accès pour le débutant. Il y a une belle démonstration de cette technique dans AmigaTeX.

Tout cela est fort général et s'applique à toutes les applications de TeX. Il est temps d'en venir à AmigaTeX proprement dit.

AmigaTeX a été écrit par Thomas Rockiki aux USA et il est commercialisé en France par Essonne Mailing[5]. A la commande il faut préciser quelle imprimante va être employée. Il existe des drivers pour QMS Kiss, QMS SmartWriter, HP Laserjet Plus, les Laser PostScript, les Epson série LQ ou MX (ou compatibles), Citizen 150-D, NEC P6-7, ImageWriter II. Si vous avez une autre imprimante, renseignez-vous auprès d'Essone Mailing. Comptez 1690 F pour AmigaTeX tout nu et 800 F pour un driver. Pour ce prix[6], vous recevrez 18 disquettes (ou plus, selon l'imprimante) et un grand classeur d'information.

Bien que tout cela fasse presque 16 Megaoctets, le disque dur n'est pas indispensable grâce à une programmation très astucieuse de Thomas Rockiki. La configuration minimum est de 512 K de mémoire et de deux lecteurs de disquettes ou de 1.5 Megas et d'un seul lecteur. Pour ma part j'ai longuement expérimenté le travail sur LaTeX avec deux lecteurs et 2 Megas et je peux assurer que cela tourne pratiquement sans aucune demande intempestive de disquette. Le secret réside dans une politique astucieuse de *font caching* : l'essentiel des 16 Megas consiste dans des quantités de polices dont assez peu sont utilisées à la fois dans un travail donné. Il suffit de faire le ménage dans la disquette *Tex:* (l'une des disquettes de l'ensemble AmigaTeX) pour réserver 400 à 500 K pour un répertoire *pk* où les polices que vous demandez vont s'accumuler. Au début, chaque nouvel appel de police va provoquer une demande de disquette, puis ces appels disparaîtront peu à peu —jusqu'à ce que la disquette soit pleine, mais vous aurez une marge de manoeuvre appréciable.

Evidemment tout cela marche encore bien mieux avec un disque dur. Thomas Rockiki conseille tout de même d'utiliser le *font caching* pour ménager le disque. Et avec une carte accélératrice... le rêve !

Une grande partie de l'ensemble AmigaTeX est occupée par *Preview* et ses fontes propres. Ce programme, écrit par Thomas Rockiki, permet de visualiser le résultat du travail de TeX sur l'écran de l'Amiga avant de passer à l'impression. Plusieurs modes d'écrans sont possibles. Le plus fidèle est le 640×400 entrelacé, dont on atténue le scintillement en jouant sur les couleurs. Si le scintillement reste intolérable, plusieurs modes non entrelacés sont possibles, mais moins précis ou déformés. Le programme permet d'aller d'une page à l'autre, d'examiner une page sous différents grossissements et de *scroller* verticalement et horizontalement à travers une page lorsque celle-ci déborde de votre écran. Les diverses commandes sont accessibles soit à la souris par des menus ou des gadgets, soit au clavier. Cette visualisation utilise ses fontes propres, en quelque sorte des modèles réduits des fontes envoyées à l'imprimante, mais occupant autant de place sur les disquettes (6 disquettes de fontes pour *Preview*, autant que pour le *driver*). Evidemment, il vaut mieux ne pas trop jouer du zoom en l'absence de disque dur, sinon le *font caching* va vite être saturé avec les diverses fontes de visualisation et il laissera le champ libre au grille-pain.

Une session AmigaTeX typique se déroule sur deux fenêtres Shell. Dans l'une tourne l'éditeur de texte avec lequel vous tapez votre fichier source — n'importe quel éditeur convient pourvu qu'il délivre une sortie en pur ASCII. Dans l'autre, on lance d'abord *Preview* en tâche de fond, puis AmigaTeX, qui attend qu'on veuille bien lui envoyer quelque chose à compiler. Dans son fonctionnement par défaut, AmigaTeX se couple à *Preview* de telle sorte que dès qu'une page a été compilée, l'écran de visualisation vient au premier plan et la page apparaît. Grâce au fonctionnement multitâche de l'Amiga, on peut simultanément faire tourner l'éditeur de texte

[5] Essone Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry Cedex

[6] Ce prix aussi faible vient de ce que Donald Knuth a placé TeXdans le domaine public. On n'achète en fait que les adaptations à tel ou telle machine.

et *Preview* et passer de l'un à l'autre. On examine le texte compilé. S'il faut une retouche, on repasse sur l'éditeur pour faire la correction, puis on revient sur *Preview* pour éplucher la suite. Arrivé à la fin, retour à l'éditeur, sauvegarde du fichier, nouvelle compilation dans AmigaTEX qui était resté en attente, et rebelote. En plus, AmigaTEX bénéficie de la mémoire des touches frappées incorporée au Shell.

Dans la limite de fidélité de la visualisation, c'est du *Wysiwyg* —et on peut augmenter cette fidélité avec le zoom—, mais ce n'est pas interactif. La durée du cycle est limitée par le temps de compilation, qui dépend évidemment de la longueur du texte et de sa complexité. Je donnerai un exemple extrême, pour un chapitre de 50 pages avec beaucoup d'équations et de références croisées en LaTEX : 6 minutes 30 pour un simple 68000[7]. Ce temps se réduit à 65 secondes avec un 68030 (carte GVP 3001-28 Mhz + mémoire 32 bits) ! Bien entendu, on ne travaillera pas directement avec un fichier aussi important, mais avec des blocs de 1 à 4 pages et les temps seront réduits d'autant. On ne prendra le chapitre en bloc que pour les derniers détails de mise en page.

Le fichier *dvi* pour ces 50 pages fait environ 280000 octets.

Outre TEX et *Preview*, l'ensemble AmigaTEX offre d'autres programmes intéressants :

- LaTEX, déjà présenté
- BibTEX, un ensemble de macros destiné à dresser des bibliographies, plus perfectionnées que celles qui sont incluses dans LaTEX
- SliTEX, qui sert à faire des textes destinés à des présentations orales (textes pour transparents, par exemple). SliTEX et BibTEXsont documentés dans le manuel LaTEX.
- Metafont, qui sert à créer des fontes.

La documentation livrée contient :

- Une présentation d'AmigaTEX, avec ses diverses mises en route possibles selon le matériel disponible, le fonctionnement de *Preview*, une présentation des pilotes d'imprimante et de leurs commandes, une introduction à Metafont et enfin la présentation de l'impression des images IFF.
- Une présentation de BibTEX
- Une introduction rapide à TEX de 90 pages.

La traduction française est en cours et elle sera expédiée à tous les utilisateurs enregistrés auprès d'Essonne Mailing.

[7] Il est important que tous les fichiers auxiliaires réclamés par LaTeX lors de la compilation soient en RAM ou dans le disque RAD: Il n'y a aucun appel de disquette dans les 6 mn 30 indiquées. A titre de comparaison, j'utilise aussi une version de TEX sur un compatible PC-AT, où tous ces fichiers sont sur un disque dur. Pour les mêmes 50 pages, il faut alors environ 45 minutes (!!), pendant lesquelles le disque dur n'arrête pas de tourner.

Courage ! C'est presque fini !

N'oubliez pas que le TEXbook et, éventuellement, le manuel LaTEX sont indispensables. Il faudra penser à compléter votre AmigaTEX par ces ouvrages. J'ai gardé pour la fin l'existence d'un excellent ouvrage en français, *"Le petit livre de TEX"*, de Raymond Seroul, InterEditions (Paris), environ 320 pages. Encore une fois, cet ouvrage ne remplace pas le TEXbook —irremplaçable par définition—, mais il contient de nombreux trucs intéressants et utiles pour le francophone, ne serait-ce que la mise au goût typographique français des signes de ponctuation. J'ai largement utilisé ses recettes pour cet article.

Essonne Mailing compte diffuser tous ces ouvrages, ainsi que tous ceux qui sont mentionnés dans la bibliographie du manuel d'AmigaTEX.

J'avais encore à dire, à propos de A-Rexx, de Metafont et autres, mais je crains d'abuser de l'hospitalité de A-News...

Et voilà ! Vous l'auriez bien mérité, n'est ce pas ?

Cet article a été composé avec LaTEX sur Amiga. Le fichier *dvi* a été reporté sur une disquette PC-DOS (avec Dos-2-Dos) et lu sur une version de TEX pour PC, en vue de l'impression sur une imprimante HP Laserjet II. Les dessins de la dernière page ont été imprimés à partir de l'Amiga sur une NEC P6, découpés et collés.

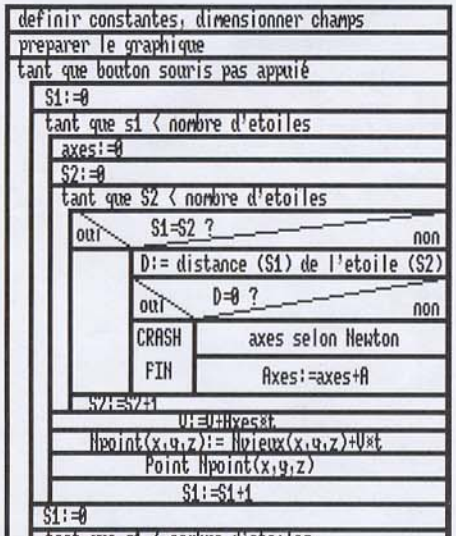
Images *clip-art* de Loren Lovhaug.

BASIC
stéllaire par CRS

J'aurais aimé continuer l'étude et la programmation d'algorithme mais cela dépasse largement le stade d'initiation et n'a pratiquement plus rien à voir avec l'Amigabasic. Toutefois, je ne peux céder au plaisir de vous présenter un algorithme de simulation du système solaire. Ci-après les données des différentes planètes

Planète	V en m/s	M en kg	Distance Soleil en m
Mercure	479e4	3.169e23	5.79e10
Vénus	3,50e4	4.873e24	1.082e11
Terre	2,9785e4	5.979e24	1.496e11
Mars	2,41e4	6.398e23	2.279e11
Jupiter	1,31e4	1.901e27	7.78e11
Saturne	9,6e3	5.693e26	1.427e12
Uranus	6,8e3	8.699e25	2.870e12
Neptune	5,4e3	1.030e26	4.496e12
Pluton	4,7e3	2.319e22	5.946e12

D'apres ma représentation, vous devriez pouvoir écrire ce programme dans n'importe quel langage.



Avant de poursuivre cette initiation, j'ai encore été empoisonné par un Owerflow Line Buffer alors que j'avais encore de la place ! (c'est un des bug de l'Amigabasic parmi d'autres). Pour y remédier, je place mon curseur sur un espace que j'efface avec la touche "Back Space". Par contre, le petit boxe avec "ok" annonce une erreur dans le programme et termine son exécution.

Je vais essayer de vous expliquer la possibilité d'intercepter l'erreur et par là même de la rectifier et parfois de pouvoir poursuivre le déroulement normal du programme. Une interruption fonctionne de la même manière qu'un GOSUB. Ce n'est pas par un appel du programme que cela fonctionne mais lors d'une action déterminée comme l'utilisation de la souris ou du menu. Pour simplifier la programmation, les concepteurs de l'Amigabasic vous permettent d'intercepter les messages d'erreur de l'interpréteur mais aussi d'en définir d'autres. Pour cela on utilise la commande :

ON ERROR GOTO Etiquette

Bon, nous avons intercepté l'erreur, mais quelle erreur ? Pour cela il existe une variable prédéfinie ERR qui contient le numéro de l'erreur car le basic attribue à chaque erreur un numéro (référez vous à votre livre du basic habituel). Remarquez que sur les 255 erreurs possibles, il n'y a que quelques unes qui ont une explication. Pour afficher ces dernières, on peut utiliser la commande : ERROR numéro. L'exemple simple, c'est forcer une "SYNTAX ERROR" en plaçant dans votre programme "ERROR 2". Attention, cela ne fonctionne que si vous avez placé en début de programme la commande "ON ERROR GOTO Etiquette". Le programme avant de s'interrompre va sauter à la routine. Dans cette dernière vous pouvez tester la valeur de la variable ERR qui aura bien la valeur 2 pour SYNTAX ERROR. Vous pouvez détourner cette erreur et éviter l'interruption de votre programme. Je l'utilise en mettant une routine avec les principales erreurs accompagnées d'un texte qui explique ce qui arrive (voir exemple).

L'erreur est traitée tant que le programme ne rencontre pas la commande RESUME. Elle s'utilise de deux manières : RESUME seul et le programme retourne à l'endroit qui a provoqué l'erreur et recommence la même chose. Vous pouvez écrire RESUME Etiquette, ce qui obligera le basic à faire un saut à cette routine. Attention, cette dernière possibilité est à utiliser avec discernement. Il n'y a que deux cas où cette possibilité se justifie : le saut en fin de programme ou un NEXT à la place de l'Etiquette. Le premier choix est parlant de lui-même, tandis que le second a pour effet de revenir à la ligne immédiatement après celle qui a provoqué l'erreur et permet de poursuivre le programme.

Passons à un exemple pratique. Je vais ouvrir un fichier séquentiel -s'il n'existe pas je le crée- et ajouter du texte puis refermer le fichier. Dans le déroulement du programme cela se présente ainsi :

J'active l'interruption d'erreur et j'ouvre le fichier à lire. Si d'aventure, l'erreur 53 s'annonce c'est que le fichier n'existe pas donc je l'ouvre, sinon j'affiche le fichier (voir tableau des messages d'erreurs dans tout livre parlant de l'Amigabasic). En programmation basic cela vous donne le listing suivant :

```
ON ERROR GOTO Erreur
CLS

debut:
nf$="":INPUT "Nom de votre fichier :";nf$
PRINT
IF nf$="" THEN ERROR 42
OPEN nf$ FOR INPUT AS #1
IF Num=53 THEN Ouvrefichier
IF Num=42 THEN debut
IF Num=55 THEN debut            'déjà ouvert
IF Num=58 THEN Ouvrefichier     'existe déjà
WHILE NOT EOF(1)
INPUT#1,I$
PRINT I$
WEND
CLOSE 1

Ouvrefichier:
PRINT:PRINT "------> l'étoile * termine votre saisie <------"
PRINT
OPEN nf$ FOR APPEND AS #1
PRINT "Texte à ajouter: "
PRINT
INPUT "      ";t$

WHILE t$ <> ""
PRINT #1, t$
INPUT "suite: " ; t$
WEND
CLOSE 1
END

Erreur:
Num = ERR
IF Num = 53 THEN
RESUME NEXT
ELSEIF Num = 42 THEN
PRINT "Pas de ligne vide s'il vous plait !"
RESUME NEXT
ELSE
PRINT "Erreur dans le programme"
PRINT "Et fin du programme"
END
END IF


CLS
ON ERROR GOTO test

debut:    'essayez de modifier l'erreur... héhé !
ERROR=64    'sans avoir toujours SYNTAX ERROR

test:
b$="AiE! La vilaine erreur"
IF ERR=64 THEN nuerr$="64":a$="Il s'appelle comme ca lui?":GOTO message
IF ERR=57 THEN nuerr$="57":a$="Erreur entree/sortie. Fatalitas!":GOTO message
IF ERR=68 THEN nuerr$="68":a$="Hum ! Peripherique pas disponible":GOTO message
IF ERR=61 THEN nuerr$="61":a$="La disquette et... trop pleine !":GOTO message
IF ERR=53 THEN nuerr$="53":a$="Fichier pas trouve... ":GOTO message
IF ERR=5  THEN nuerr$="5" :a$="Mauvais argument... Ah la syntaxe!":GOTO message
IF ERR=70 THEN nuerr$="70":a$="La disquette est protegee en ecriture!":GOTO message
IF ERR=74 THEN nuerr$="74":a$="Mauvaise disquette dans le lecteur!":GOTO message
IF ERR=13 THEN nuerr$="13":a$="On vous a demande quoi... hein?":GOTO message
IF ERR=55 THEN nuerr$="55":a$="Un fichier est ouvert... !":CLOSE :GOTO message
IF ERR=52 THEN nuerr$="52":a$="Erreur sur un fichier... La poisse!":GOTO message
IF ERR=9  THEN nuerr$="9" :a$="Hmmm! ca manque d'espace ici!":GOTO message
IF ERR=2  THEN nuerr$="2" :a$="mal écrit... Ah la syntaxe!":GOTO message
nuerr$="??":b$="Erreur non repertoriee":a$="Connais pas l'erreur, c'est trop demander!"

message:
alerte a$,"OUI","NON"

boucle:
IF req=1 THEN RESUME
PRINT "find du programme ....."
END

'------------------------ sous programmes ----------------

SUB centrer (a$) STATIC
POKEW WINDOW(8)+36,WINDOW(2)/2-LEN(a$)*4
PRINT  a$
END SUB

SUB alerte(a$,m1$,m2$) STATIC
SHARED req
WINDOW 3,b$,(150,50)-(LEN(a$)*8+180,93),0
CLS:COLOR 2,3:PAINT(4,4),3:PRINT :centrer a$
COLOR 2,3:centrer "Vous voulez continuez ?"
LINE(10,28)-(45,28),1:LINE(10,43)-(45,43),1
LINE(10,28)-(10,43),1:LINE(45,43)-(45,28),1
PAINT(12,32),2,1:COLOR 1,2
LOCATE 5,3:PRINT m1$:LOCATE 5,12:PRINT nuerr$
LINE (-20+8*LEN(a$),28)-(20+8*LEN(a$),28),1
LINE (-20+8*LEN(a$),43)-(20+8*LEN(a$),43),1
LINE (-20+8*LEN(a$),28)-(-20+8*LEN(a$),43),1
LINE (20+8*LEN(a$),43)-(20+8*LEN(a$),28),1
PAINT (-10+8*LEN(a$),32),2,1:COLOR 1,2
LOCATE 5,LEN(a$):PRINT m2$
loop:WHILE MOUSE(0)<>1:WEND
x=MOUSE(1):y=MOUSE(2)
IF y<30 OR y>45 THEN loop
IF x>10 AND x<50 THEN req=1:WINDOW CLOSE 3
IF x>-20+8*LEN(a$) AND x<20+8*LEN(a$) THEN req=2:WINDOW CLOSE 3
END SUB
```

Avant de terminer ce traitement de l'erreur, je vous parlerais encore de la variable système ERL. Vous avez une annonce d'erreur et c'est cette variable qui contient le numéro de la dernière ligne traitée. Dommage que cette variable n'utilise pas d'étiquette, car dans l'Amigabasic on peut ne pas utiliser de numéro de ligne. Si si, c'est vrai ! Contrairement à l'affirmation d'un éminent confrère de "joystick" (remarquez que j'ai encore d'autres lectures...) magazine de Jeux sur micro et consoles qui dans sa rubrique de "JEUX... CRACK AMIGA" annonce invariablement depuis son numéro 1 mensuel (janvier 90) à celui de septembre (je recopie exactement le texte) :

" Il y a évidement différents(!) basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':' ". J'ai bien envie d'être caustique... vaut mieux les laisser jouer !

L'interruption "event trapping" est, comme l'indique l'expression américaine, une trappe. Dès qu'un événement déterminé par le programme

survient, l'Amiga arrête tout immédiatement afin de traiter l'erreur puis revient et poursuit le programme. Je vous ai donc déjà parlé de deux formes d'interruptions : le traitement d'erreur et précédemment l'animation graphique et ses collisions. Une autre possibilité c'est le test d'appui sur un bouton de souris et son déplacement dans un menu. Vous savez déjà que les deux boutons de la souris ont des fonctions différentes. Le bouton de droite sert au choix dans un "Pull Down menu" (menu déroulant) tandis qu'avec l'autre vous sélectionnez les icones ou gadgets. Cette différence est notée dans l'Amigabasic par :

ON MOUSE GOSUB Etiquette
ON MENU GOSUB Etiquette

Je vais vous expliquer la commande pour la souris. Si vous activez le bouton gauche de la souris, vous utilisez la fonction MOUSE(n). Selon la valeur de n, vous connaîtrez le statut de votre souris. La valeur la plus importante est MOUSE(0). Le basic retient les coordonnées du point de départ et d'arrivée de la souris. Pour simplifier, les valeurs impairs sont pour les coordonnées de x et les pairs pour celles de y. Rien ne vaut l'expérience. Je vous propose donc un petit exemple :

```
CLS
CRS$="###"

LOCATE 1,6  : PRINT "Mouse(1)/(2)"
LOCATE 1,26 : PRINT "Mouse(3)/(4)"
LOCATE 1,46 : PRINT "Mouse(5)/(6)"

LOCATE 2,1  : PRINT "x = "
LOCATE 3,1  : PRINT "y = "

WHILE 1
dummy=MOUSE(0)

LOCATE 2,10 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(1)
LOCATE 3,10 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(2)
LOCATE 2,30 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(3)
LOCATE 3,30 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(4)
LOCATE 2,50 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(5)
LOCATE 3,50 : PRINT USING CRS$ ; MOUSE(6)
IF MOUSE(3)=200 OR MOUSE(6)=0 THEN PRINT :
PRINT "bien stoppé !":END
```

Tapez ce programme puis bougez votre souris sans actionner de bouton, et toutes les autres possibilités (lire Clés pour Amiga page 70-71 pour l'instruction MOUSE).

Dans l'exemple suivant, je rajoute le timer, autre interruption. A vous d'expérimenter les réactions de ce petit programme.

```
WEND
END
CLS
ON MOUSE GOSUB Souris
ON TIMER(1) GOSUB Montre

xpos=300
ypos=100
r=10
couleur=1
CIRCLE(xpos,ypos),r,couleur

MOUSE ON  'j'active l'interruption souris
TIMER ON  '  *        *     timer

WHILE 1   'l'Amiga Basic se repose
SLEEP
WEND

Souris:
Flag%=0
Statut%=MOUSE(0)
LOCATE 2,10
PRINT "Statut 1 : " ; Statut%
FOR i%=1 TO 250:NEXT i%
Statut%=MOUSE(0)
LOCATE 3,10
PRINT "Statut 2: ";Statut%

IF Statut%<0 THEN
WHILE Statut%<0
CIRCLE(xpos,ypos),r,0
xpos=MOUSE(1)
ypos=MOUSE(2)
CIRCLE(xpos,ypos),r,couleur
Statut%=MOUSE(0)
LOCATE 3,10
PRINT "Statut 2: ";Statut%
Flag%=0
WEND
ELSE
couleur=Statut%
END IF
RETURN

Montre:
LOCATE 2,60:PRINT DATE$
LOCATE 3,61:PRINT TIME$
Flag%=Flag%+1
IF Flag%=10 THEN
LOCATE 10,10
PRINT "... le temps d'attente est passé."
END
END IF
RETURN
```

Ce programme s'arrête après 20 secondes si la souris n'a pas été utilisé. Ceci se fait en fin de programme avec le sous programme Montre.

Le bouton de droite a l'exclusivité des menus. Vous devez indiquer à l'interpréteur le nombre de menus (maximum 10) et de sous-menus (maximum 19). Ces sous-menus (items) ne peuvent pas avoir de sous-items (dans l'état actuel de nos connaissances, mais je vous montrerais plus tard comment contourner cela grâce aux librairies). Je vous propose un programme de menu que vous pourrez adapter comme vous le voulez, sans pour autant nécessiter une re-écriture des titres des différents menus. C'est un cadeau d'A-NEWS... Les explications suivront (c'est évidemment pour le prochain numéro si j'oublie pas !).

```
MENU 1,0,1,"Menu 1"
MENU 2,0,1,"Menu 2"
MENU 3,0,1,"Que pour effacer"
MENU 4,0,1,"les menus du basic"
MENU 3,1,0,"en caché"
MENU 3,2,1,"ou visible    "
MENU 4,1,0,"histoire de..."
MENU 4,2,1,"délirer un peu.  "
FOR i=1 TO 3
MENU 1,i,1,"Menu 1 item "+CHR$(48+i)
MENU 2,i,1,"Menu 2 item "+CHR$(48+i)
NEXT i
MENU 1,4,1,"Fin ...    "
Fin=0
ON MENU GOSUB Choix
MENU ON
WHILE Fin=0:WEND
MENU RESET
END

Choix:
m%=MENU(0):i%=MENU(1)
LOCATE 10,1
PRINT "Menu        "+CHR$(48+m%)
PRINT "Item numero  "+CHR$(48+i%)
IF m%=1 AND i%=4 THEN Fin=1
RETURN


'    SIMULATION DE SYSTEME

'    LES VARIABLES
'
'    P     = position de l'objet
'    V     = vitesse en m/s
'    A     = accélération m/(s)
'    G     = constante gravité m/(kg*s)
'    NOMBRE  = nombre d'étoiles-1
'    T     = calcul temps en S
'    XMAX  = représentation graphique X-1
'    YMAX  = représentation graphique Y-1
'    ZOOM  = facteur d'agrendissement

'------------- Définition des constantes --------------

nombre = 1
g     = 6.67E-11
t     = 10*86400&          ' 10 jours
zoom  = 2E+09
xmax  = 619                ' maxi direction x
ymax  = 199                ' maxi direction y

'------------- Dimensionner les champs ----------------

DIM aX(nombre), aY(nombre), aZ(nombre)
DIM vX(nombre), vY(nombre), vZ(nombre)
DIM pX(nombre,1), pY(nombre,1), pZ(nombre,1)
DIM m(nombre)

'------------- Lecture des datas etoiles ---------------

FOR s1=0 TO nombre
READ pX(s1,0),pY(s1,0),pZ(s1,0)
pX(s1,1)=pX(s1,0)
pY(s1,1)=pY(s1,0)
pZ(s1,1)=pZ(s1,0)
READ vX(s1),vY(s1),vZ(s1)
READ m(s1)
NEXT s1

'------------- Activer le graphisme --------------------

'SCREEN 1:
CLS

'------------- Boucle principale -----------------------

debut:

FOR s1=0 TO nombre
' accélération
aX(s1)=0:aY(s1)=0:aZ(s1)=0
FOR s2=0 TO nombre
IF s1=s2 THEN suite1
dx=pX(s2,0)-pX(s1,0)
dy=pY(s2,0)-pY(s1,0)
dz=pZ(s2,0)-pZ(s1,0)
d2=dx*dx+dy*dy+dz*dz
d=SQR(d2)
IF d2=0 THEN PRINT "CATASTROPHE... COLLISION !":GOTO test
a=g*m(s2)/d2          ' d'après NEWTON
aX(s1)=aX(s1)+a*dx/d
aY(s1)=aY(s1)+a*dy/d
aZ(s1)=aZ(s1)+a*dz/d

suite1:

NEXT s2

'------------- Calcul nouvelle accélération -------------

vX(s1)=vX(s1)+aX(s1)*t
vY(s1)=vY(s1)+aY(s1)*t
vZ(s1)=vZ(s1)+aZ(s1)*t

'------------- Nouvelle position ------------------------

pX(s1,1)=pX(s1,0)+vX(s1)*t
pY(s1,1)=pY(s1,0)+vY(s1)*t
pZ(s1,1)=pZ(s1,0)+vZ(s1)*t

'------------- Afficher nouvelle position ---------------

x=pX(s1,1)/zoom+xmax/2
y=pY(s1,1)/zoom+ymax/2
IF x<0 OR x>xmax THEN suite2
IF y<0 OR y>ymax THEN suite2
PSET(x,y),1            ' affiche un point coordonnées x,y couleur 1

suite2:

NEXT s1

FOR s1=0 TO nombre          ' mise en mémoire nouvelle position
pX(s1,0)=pX(s1,1)
pY(s1,0)=pY(s1,1)
pZ(s1,0)=pZ(s1,1)
NEXT s1

'------------- Arrêt par appui d'une touche -------------

test:
IF INKEY$="" THEN debut

'---------------- effacer graphique ----------------------

'SCREEN 0:
CLS

END

'---------------- datas pour les objets ------------------

'  px,py,pz : position
'  vx,vy,vz : vitesse
'  m        : masse

'----- terre
DATA      0, -1.496e11, 0
DATA  29.785e3,      0, 0
DATA  5.979e24

'----- soleil
DATA      0,      0, 0
DATA      0,      0, 0
DATA  1.985e30

'----- a vous d'ajouter les valeurs du tableau
```

Voilà, avec tout ça vous pouvez voyager dans notre système solaire sans avoir à apprendre des langues étrangeres comme le C.

Le maquettiste me conseille de vous offrir une loupe, je ne vois pas ou il veut en venir !

onne programmation est à bientôt :

CRS.

NDLR : YETi et DaHu lancent un concours national de lettres d'insultes sur le theme : "les listings sont écrits trop petit". Participez jusqu'au 15 decembre 90.

DDM Flash

Ce mois-ci ce sera la **FLASH PRODUCTION** mégadémo intitulée "NO BRAIN - NO PAIN"...

C'est en raclant mes fonds de tiroirs (*envoyez-moi des productions Françaises! Screugneugneu de screugneugneu!*) que j'ai cette autre production de la conférence RSI & SILENTS. Elle est composée de deux disks, un premier (que j'insère tout de suite) et...oui?...un quoi? alors Ed:, t'as trouvé? Et bien oui, un second!

Dès que le disk est inséré, un petit logo '*LOADING*' de couleur grise et recouvert d'herbe (certainement synthétique l'herbe!?) me fait comprendre que je dois encore patienter quelques secondes de plus. Puis, c'est sur une musique déjà connue (celle de l'intro de la DEATHSTAR Még), avec en fond, une animation d'étoiles (on ne doit pas regarder le même ciel chez FLASH et chez moi!), que l'annonce digitalisée et graphique de la mégadémo se déroule...

Puis on arrive enfin (oui, je dis enfin, car je trouve l'intro un peu longue!) le fameux 'loader' musical propre à chaque még. Celui-ci se décompose en, une première partie, celle du dessus: un logo FLASH doré. En dessous, le titre de la démo en cours de chargement avec ses credits (fonts rouges). Encore en dessous, ah non, c'est au dessus, enfin ça bouge tout le temps, c'est un little scrolly présentant et datant cette production. Encore en dessous, trois mots: LOADING, DECRUNCHING et HIT MOUSE (original non?), l'opération en cours clignote...Puis encore en dessous, un "No Brain - No Pain" va de gauche à droite, puis de droite à gauche, puis de gauche à droite, puis de droite à gauche, STOOOoooop! Je click...

DANISH FOREVER: (C'est le nom de la première démo!) Au départ, il n'y a qu'un logo assez fun accompagné d'une musique répétitive et peu originale, ensuite un petit scrolly bleu défile sous nos yeux (enfin les miens pour l'instant! d'yeux!) incluant un simple mais joli effet copper, ceci afin de nous annoncer une animation copper de REBELS Sweden que le coder ne semble pas trop apprécier, et il se venge le bougre, en faisant apparaitre à l'écran un zoli drapeau flottant au vent, et recouvert d'un pas zoli logo 'Flash' vert! Rien de plus, Click!

CIRCLE SCROLL: Dans la partie supérieure de l'écran, se trouve quoi, et bien un logo voyons! Mi violet mi gris mais sympa. Tout comme l'est la zik qui accompagne cette part! Dans la partie inférieure, s'est posé un genre de tube (réalisé à l'aide d'une copperlist grise) dont un scrolly fait, sans cesse, le tour. Bof, un peu lassant, click!

ROUND AND AROUND: Cette démo consiste en un scrolly (vi, vi, un autre!) du genre Wild Copper Démo, mais cette fois en pointillés. Le tout avec un fond étoilé et animé, rythmé par une zik sympathique, annoncé par un logo de gigolo, en quelque sorte, une démo peu rigolote! Click!

CHANGE DISK: C'est à ce moment que j'insère le second disk...

BOB SCROLL FOREVER: Là, nous tombons dans la banalité la plus profonde... **VECTOR SCROLL**: Un logo 'Flash' puis c'est au tour (mais non Ed, pas de France!)...Click!* **FIELD OF DOTS**: ..Click! **SPLITTER III**: .... Click!

REAL PLASMAWORLD: Enfin, nous arrivons à ma part préférée! (Si!Si! c'est vrai!) Tout commence par un zoli piccy d'une zolie minette (en gris) dans le vent mais ce n'est que le début! Arf! Car ensuite, vous pourrez découvrir de nombreux, très nombreux, effets copper (comme dans la part précédente!) et en plus parametrables (les effets!). C'est à voir car c'est du chouette boulot! De plus, la zik est agréable et est bien adaptée à ce genre de démo! Click!

END SCREEN: ...Click! Ah ben non, y'a plus rien!...Sauf une petite surprise lors du reset!?!...

A mon avis, cela reste une production bien réalisée mais il n'y a rien de bien original! et c'est justement ce qui manque à la 'demo competition' de nos jours! Alors, coders, graphistes et musiciens, à vos 'miga!

Eric Boisson

N'hésitez pas à m'envoyer vos productions! Adresse: BP 2565 69218 Lyon Cedex 02

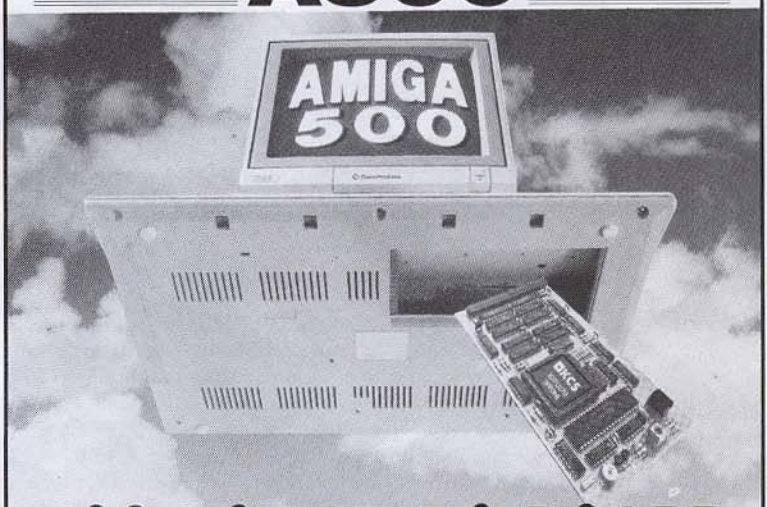
Pour infos: La DEMO LA PLUS FELEE N°2 est sortie et elle n'est pas mal du tout! (c'est mieux que la première, MISFIT et PP-LOUIX!). ● C-DRYK des DEMONS, a sorti son SLIDESHOW III, qui sera, encore une fois, agréable à vos yeux! ● Merci à: tous mes contacts (pour les megs), P'tit but (pour son soutien moral!) et Ed (de me rendre ma disquette!)...Ciao!

(**Note de Ed: Là où ça click beaucoup c'est parce que j'ai coupé cause manque de place, pas manque d'intérêt*)

AMIGA 500

1990 : LA REVELATION !

UN PC DANS VOTRE A500



KCS POWER PC BOARD

La plus belle machine* pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logithèque bureautique PC

EN PLUS votre ordinateur passe à un total d'UN MEGA OCTET ET DEMI !

pas de tournevis, de fer à souder, pas besoin de connaissances techniques. Retournez l'appareil, ouvrez la trappe, connectez la carte KCS POWER PC BOARD au Bus extension. Refermez la trappe et c'est tout... VOTRE GARANTIE EST CONSERVEE ! HYPER MALIN

A vous l'utilisation des logiciels originaux sous MS DOS et à une vitesse supérieure à celle d'un PC XT, et, en COULEUR. Tout cela grâce au Phoenix-Bios. Vous pouvez aussi obtenir la date et l'heure (à tout moment) tant en mode Amiga qu'en mode MS DOS.

- Vidéo : Hercules et CGA (4, 8 couleurs).
- Lecteurs : 3.5'' interne, 3.5'' externe, 5.25'' externe, (en préparation upgrade logiciel pour utilisation de l'A590).
- Livré avec :
  - MS DOS 4.01, MS DOS SHELL et GW BASIC (une économie d'environ 1.000 F).
  - Documentation Microsoft, Documentation KCS Français.
  - Logiciel de mise en route. (D'autres logiciels d'upgrade en préparation).
- Mémoire disponible : 740 KO + 64 KO EMS en mode MS DOS, 1 Méga Octet plus 512 KO de RAM (disque virtuel) en mode Amiga.
- Pas besoin d'alimentation supplémentaire grâce à l'utilisation des technologies modernes CMOS et ASIC.
- Fonctionne avec TV. Il n'y a pas besoin de moniteur spécial.

EN DEMONSTRATION CHEZ VOTRE REVENDEUR ALLEZ L'ESSAYER••

DISTRIBUTEURS AMIGA : CONTACTEZ **BUS PLUS** OU **POWER PRODUCTS**

(*) Elue ORDINATEUR DE L'ANNEE 1989 en Grande Bretagne

(**) Si vous ne le trouvez pas, demandez une documentation à BUS PLUS ou POWER PRODUCTS FRANCE

IMPORTATEURS

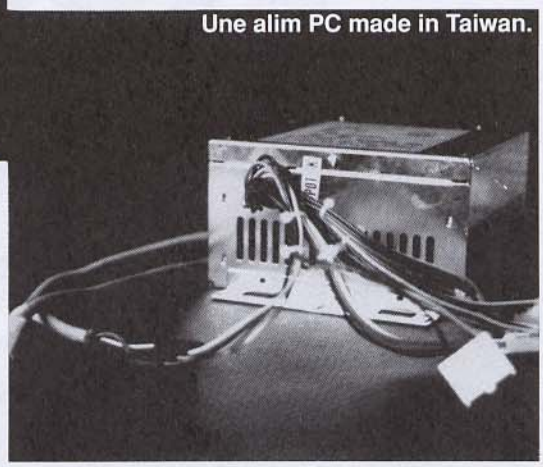
POWER PRODUCTS POUR ORDINATEURS

Tél. 44 83 48 48 Fax 44 83 17 08

Bus+

Tél. (1) 45 80 05 66 Fax (1) 45 88 63 82

ALIM PC POUR 500 !


Une alim PC made in Taiwan.

Il y a quelques temps de cela j'ai eu la mauvaise surprise de voir l'alimentation de mon 500 tomber en carafe. Imaginez un instant mon désarroi, privé de ma chère bécane préférée à moi. Il faut dire que, avec 2 drives, une A501, une SPIRIT IN500 S2 peuplée à 2 Mo et une interface disque dur, cela devait arriver tôt ou tard. Ma miga n'étant plus sous garantie depuis belle lurette, impossible d'aller quémander une réparation de faveur.

Face à cet état de fait, la première solution consiste à se présenter cher un SAV COMMODORE muni du corps du délit et de demander une réparation. Cela peut être long et vous prenez le risque de vous retrouver avec une alim neuve qui, vu les tarifs des pièces détachées pratiqués par COMMODORE, risque de vous coûter vos derniers accus. Deuxième solution, réparer vous même : c'est possible mais certains composants de l'alim sont quasiment introuvables.

Ces deux solutions vous permettent tout au plus d'attendre que la même panne se reproduise a plus ou moins brève échéance pour les mêmes raisons ce qui ne ferait que repousser le problème.

La solution la plus sure, et sans danger pour peu que vous y apportiez quelque soins, consiste à acheter un boîtier d'alimentation de PC qui pour environ 500 F vous fournira 150 W (ce qui est plus que suffisant pour n'importe quel 500 même gonflé a bloc d'extensions). Vous trouverez la remplaçante de votre défunte alim à miga chez un des nombreux commerçants spécialisés dans le trafic de copies orientales à monter soi-même de la célèbre machine de jeu d'IBM. Le seul inconvénient de ce type d'alim est qu'elles sont munies d'un ventilateur et que les commerçants ne consentent pas souvent a faire essayer le matériel. De plus, le niveau sonore d'un magasin étant supérieur à celui du lieu ou se trouve votre Amiga, ce test risque de ne servir à rien.

La defunte alim de mon 500

A titre indicatif voici les caractéristiques de l'Alim du 500 :
5 V 2.5 A • 12 V 1.0 A • -12 V 0.1 A
et celles de l'alim Taiwanaise que je me suis procurée :
5 V 15.0 A • 12 V 6.0 A • -12 V 0.5 A

Un rapide calcul vous permet de constater qu'elle est environ 6 fois plus "baraquée" ce qui élimine radicalement les risques d'explosion en pleine partie d'interceptor ou après une nuit de programmation.

Attention, si l'opération ne comporte en elle même aucun danger, elle doit être effectuée par une personne pratiquant sérieusement l'électricité car la moindre erreur de branchement signerait l'acte de décès de votre 500..

Allons-y !
- débrancher l'alimentation du secteur.
- la retourner et faire sauter les 4 pastilles qui cachent les vis, je sais ce n'est pas facile. Le plus simple consiste à utiliser une perceuse et un foret de 7 mm, allez y très doucement.
- sortir les 4 vis à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- retourner l'alim et séparer le dessus du dessous. (à ce stade, vous voyez la carte sur laquelle sont soudes les fils).
- sortir les vis de fixation de la carte au boîtier (sur les modèles à transfo sortir les 2 vis du transfo)
- déssouder ces dernier en repérant les couleurs et les tensions correspondantes (5, 12, -12 et 0).

Il ne vous reste plus qu'a connecter ces 3 fils sur les fils correspondants de l'alim PC en utilisant un domino ou, si vous en trouvez, un connecteur qui se fixe directement sur un de ceux qui sortent du bloc alim.

Voila, si vous avez tout rebranché convenablement,vous pouvez profiter pleinement du doux bruit du ventilateur.

Romeo Rapido

STEREO MIGA

Cet article concerne tous ceux qui n'ont pas de chaine HIFI à proximité de leur Amiga ou hésitent à racorder les deux bêtes ensemble par peur du résultat de cette union. La bonne solution, c'est une paire d'enceintes autonomes.

La première étape consiste à se procurer 2 enceintes dite actives. Pourquoi actives ?; tout simplement parce qu'elles ont un petit amplificateur incorporé. Les plus riches d'entre vous pourrons s'offir une paire de ***BOSE Roomate*** qui restent un des nec plus ultra dans le domaine de la petite enceinte active. Qualité son irréprochable, seul le prix est déraisonnable. Je vous propose donc deux solutions économiques : une pour les bricoleurs à base d'enceintes Realistic de chez ***TANDY*** pour la modique somme de 199 F plus un petit transformateur type calculette (environ 70 F) ou la toute nouvelle solution ***COMMODORE*** A10 consistuée par deux micro enceintes avec un transformateur d'alimentation pour la modique somme de 290 F.

Il existe egalement la solution du MINIAMP commercialisé par ***BUS+*** qui permet de connecter des hauts parleurs ou des enceintes HIFI sur la Miga.

Le kit "Bidouillistic".

Vu qu'il y a maintenant des magasins TANDY RADIO SHACK dans toutes les grandes villes vous devriez pouvoir vous procurer une paire d'enceintes "special walkman en promotion" assez facilement. L'alimentation des enceintes se fait par piles ou par l'intermédiaire d'un petit transformateur type calculatrice que l'on trouve dans les supermarchés pour une quarantaine de francs.

Le raccordement à l'Amiga nécessite de realiser un câble capable de recuperer les sorties CINCH femelles de l'Amiga pour les convertir en minijack stereo femelle en sortie (on trouve egalement ce câble à un prix prohibitif dans le commerce). Il conviendra egalement d'ajouter un potentiometre stereo de maniere à eviter tout conflit de voisinnage.

La solution COMMODORE

La solution Commodore présente l'avantage pour un prix sensiblement equivalent d'être prête à l'emploi (mais quand on aime bidouiller, cela ne rentre pas en ligne de compte). Les hauts parleurs incorporés sont sûrement les mêmes que ceux des moniteurs 108x et on la fâcheuse tendance à produire un son nasillard vu leur faible diamètre (environ 5 cm) ce qui me fait préférer la solution TANDY.

Nez en moins, comme disait le Sphinx, je tiens à signaler que chaque enceinte est

son commutateur marche arrêt et d'un bouton de volume, on se demande pourquoi ils n'on pas regroupé les deux sur la même enceinte mais en y réfléchissant bien cela permet de régler la balance entre les deux voies.

Le look quand à lui est sans commune mesure avec ma bidouille; tout depend du style de votre interieur.

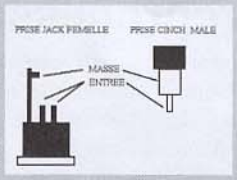
Quelle que soit la methode pour laquelle vous opterez, l'Amiga c'est encore mieux en stéréo.

ROMEO STEREO

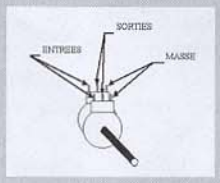
NDLR : *les enceintes COMMODORE A10 sont destinées aux possesseurs de 3000. En effet, les moniteurs multisync comme le A1950 livré avec le 3000 ne sont pas équipés de haut-parleurs. Il ne faut donc voir dans les A10 qu'un paliatif aux haut parleurs de nos moniteurs 108x.*

liste des fournitures

• pour le câble de branchement :
1 m de cable blindé 2 fils de 1 conducteur plus masse (type cordon de casque de baladeur)
1 prise Jack 3.5 mm femelle
2 prises Cinch mâles



• pour le bouton de volume :
1 potentiomètre 2 * 10 Ko
un petit boîtier



Les A10 de Commodore sont très mignonnes mais leur qualité de restitution est lamentable; Les REALISTIC ont un son plus accéptable mais leur look "hi-tech taiwan" peut deplaire.

Laissez l'Amiga s'occuper de votre budjet !

FAMILICOMPT©

POUR A500 et A2000

La gestion de votre budget sur l'AMIGA.
Familicompt© vous propose de travailler sur plusieurs comptes différents (compte commun et individuel avec code sur chaque compte), et vous offre de multiples possibilités :

* travail en comptes multiples
* synthèse sur chaque compte
* enregistrement en temps réel
* recherche de fiche
* classement multiples
* sortie sur imprimante
* etc..

.Tout ceci avec une simplicité d'utilisation hors du commun.
Logiciel et documentation en français.

Cherchons distributeur !

FAMILICOMPT© est distribué par **CLEMENT INFORMATIQUE**
à LYON
✆ 72.61.84.28

Grossiste pour la France :
GUILLEMOT International.

Disponible dans toutes les boutiques Commodore. **450 FF** TTC

Enfin de retour de dessous les drapeaux, j'ai le plaisir de vous retrouver pour reprendre notre ody-C.

Après avoir dissuadé les agriculteurs bretons de brûler un camion d'Amigas et obtenu la reddition de Saddam Hussein contre une souris en état de marche, je perçois aujourd'hui ma machine préférée afin de réintégrer mon rôle d'Amigaïste moyen. Pas du tout marqué par un an d'armée, bordel, je vous propose de me retrouver définitivement tous les mois pour continuer la découverte du monde du C.

Pour les nouveaux lecteurs, qui doivent dire "Qui c'est celui-là? D'où il sort? Qu'est-ce qu'il raconte? Alors, on n'aura plus Roméo et les Copper Listes?", je rappelle que j'ai fait le tour de toutes les notions de base du Langage C dans Anews N°14 à 25.

Ce mois-ci, apprenons à mieux connaitre :

LE PREPROCESSEUR

'Après avoir abordé toutes ces notions, voyons ce qui se greffe autour. Nous commencerons par le **préprocesseur**, qui est un outil très pratique au service du C.

Qu'est-ce que le préprocesseur ?

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme qui effectue un premier traitement des fichiers sources avant la compilation. Il est inclus dans la première phase du compilateur, ce qui fait que vous ne le voyez pas, mais il pourrait très bien être séparé (ce qui est le cas en UNIX, où il s'appelle **cpp**). Vous pouvez d'ailleurs n'appeler que lui, par une option de compilation. Par exemple, en Lattice, **lc1 -p toto.c** produira un fichier **toto.p** qui est le résultat de la transformation de vos fichiers source par le préprocesseur. C'est cette *chose*-là qui est ensuite compilée. Je parle de *chose* car (vous pourrez le vérifier sur un programme un peu compliqué), ça peut devenir assez difficile à lire...

Que fait le préprocesseur ?

Il parcourt récursivement le fichier source et les fichiers inclus, en faisant au passage des modifications.
La première consiste à éliminer les commentaires, dont le compilateur se moque éperdument. Ces commentaires peuvent être placés absolument n'importe où, dans le programme et répondent à la syntaxe suivante:

/* élucubrations diverses */

Absolument n'importe où, ça veut dire même au milieu d'une ligne, d'un calcul, etc. Cela n'a aucune importance puisque le préprocesseur les retire et que le compilateur ne les connaît donc pas. Bien entendu, ils peuvent s'étendre sur plusieurs lignes. Enfin, il est même possible avec certains préprocesseurs d'imbriquer les commentaires:

/* .... /* .... /* .... */ .... */ .... /* .... */ .... */

C'est très fort mais je ne vois pas bien l'intérêt (Comme disait le patron de Sperry, la société qui fabriquait l'Eniac, le premier ordinateur).

Tout cela, c'est la théorie. Dans la pratique, le préprocesseur Lattice ne supprime pas tous les commentaires (vous pouvez le vérifier en inspectant le fichier **.p**) mais le compilateur s'en accommode fort bien.

Les directives

Les commandes qui s'adressent au préprocesseur sont les directives, reconnaissables aux # en début de ligne, sur la première colonne. Les instructions qui suivent le dièse sont exécutées par le préprocesseur afin de modifier le texte du programme source qui sera finalement compilé. Mais, j'insiste là-dessus, ces directives ne sont pas du C; le compilateur n'en a pas connaissance puisque le texte qu'il reçoit a déjà été modifié.

L'inclusion de fichiers

Elle consiste à placer des directives **#include** selon deux syntaxes différentes:

#include <nom de fichier>

ou

#include "nom de fichier"

Le fichier **nom de fichier** est inséré dans le fichier source, à cet endroit-là. Et ce mécanisme est récursif: si le fichier inséré contient un **#include**, un autre fichier sera inclus dans le fichier inséré.

La différence entre les deux syntaxes s'applique à la recherche du fichier donné: dans le premier cas, celui-ci est uniquement recherché dans les répertoires **include** (qui contient tous les fichiers **.h** fournis avec le compilateur); alors que, dans le cas contraire, le fichier est d'abord recherché dans le répertoire courant, puis, s'il n'y est pas, dans les répertoires **include**.

Cette deuxième syntaxe permet d'inclure des fichiers de votre création, sans avoir à les placer dans les répertoires **include**; vous pouvez les garder dans votre répertoire de travail pour ce programme, c'est plus pratique.
L'utilité d'inclure des fichiers est évidente en C: cela vous évite d'avoir à recopier de longues déclarations (par exemple si vous utilisez *intuition*). Cela vous permet aussi de morceler votre programme en grandes fonctionnalités, avec, dans un fichier, ce qui se rapporte à la gestion de l'écran, dans un autre, du calcul numérique, etc... Tout simplement parce qu'il est plus simple de travailler avec des petits fichiers indépendants qu'avec un monstre monolithique grassouillet. (Rien à voir avec le Yéti qui, lui, est un monstre paléolithique grassouillet)
***YETi :** "tu veux une groOOosse baffe ?"*

Un dernier mot sur la syntaxe des noms de fichiers insérés: elle est libre. Mais on

DEPANNAGE

Du VIC 20 à l'AMIGA 3000 !, toute la gamme COMMODORE. C64, PC 10 III, PC 40, A500, A2000...
Sous garantie ou hors garantie
S.A.V agrée Commodore France.

COMPOSANTS

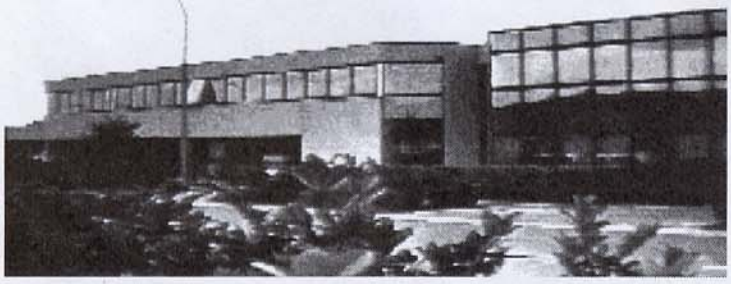
Du PLA de C64 au SUPER AGNUS, toutes les références sont en stock. Vente au détail.

VENTE

Toute la gamme Commodore. Neuf et occasion.

CONSEILS

Par téléphone ou sur notre serveur MINITEL.



COMMODORE

VENTE - S.A.V - DEPANNAGE
MAINTENANCE - COMPOSANTS
CONSEIL

GROUPE SEREL FRANCE

173, rue Léon Jouhaux
78000 SARTROUVILLE
Tel : **39 15 03 72**
Telex : **697 369**
Fax : **39 15 14 40**
Minitel : **39 13 64 96**

donne généralement par convention à ces fichiers le suffixe **.h** pour *header*: fichiers en-tête, puisqu'on place le **#include** de préférence en tête d'un fichier source, afin que la suite du programme profite des définitions du fichier inclus.

La définition de macros

Rien à voir avec la pègre ou la pêche. C'est le domaine de la directive **#define**, qui a trois utilisations distinctes:

#define TOTO

#define PI 3.141592654

#define CARRE(x) ((x)*(x))

La première définit le symbole TOTO. Le préprocesseur sait donc qu'il existe. C tout, on verra plus loin l'utilité de cette écriture.

La deuxième écriture permet de définir la constante PI. Ainsi, le préprocesseur, partout où il trouvera **la chaîne PI**, substituera **la chaîne 3.141592654**. Il s'agit vraiment d'une substitution triviale: une chaîne de caractères par une autre. On parle aussi d'expansion de macro. Par exemple:

x = PI * 2;
sera remplacé par:
x = 3.141592654 * 2;

La substitution fait la différence entre les majuscules et les minuscules: le préprocesseur considère que **pi** et **PI** sont deux choses différentes. C'est pourquoi on décide, par convention, d'écrire les définitions de macros tout en MAJUSCULES: en effet, elles sont ainsi beaucoup plus faciles à repérer dans un listing. On sait qu'en majuscules, ce sont des constantes; en minuscules, ce sont des variables.

L'utilité de ces définitions de constantes est évidente: pour les flemmards, il est plus sympa d'écrire PI que 3.141592654. Pour ceux qui aiment des programmes clairs, il y a la possibilité d'écrire:

#define VRAI 1
#define FAUX 0

if (truc == VRAI) ...

Enfin, pour ceux qui sont *génie logiciel*, il y a la possibilité suivante:

#define TAILLE_BUFFER 1000
char buffer[TAILLE_BUFFER];
for (i=0; i<TAILLE_BUFFER; i++) ...

C'est un bon exemple d'utilisation d'une constante: vous définissez une fois pour toutes la taille d'un buffer, et toutes les déclarations de buffers du même type, toutes les opérations qui ont besoin de connaître sa taille, se référeront à la macro TAILLE_BUFFER. Si vous n'avez pas compris l'intérêt de la manoeuvre, premièrement, vous avez un blame, et deuxièmement, imaginez les modifications qu'il faudrait faire dans tout le programme pour changer la taille du buffer si on l'avait partout écrite explicitement en chiffres. Si vous n'avez toujours pas compris, la solution du problème est dans Télé Z (2f) de cette semaine.

Enfin, troisième possibilité d'utilisation de **#define**, les macros-fonctions.

#define CARRE(x) ((x)*(x))

Cet exemple représente ce que le préprocesseur sait faire de plus compliqué, voire sophistiqué. Ici aussi, la chaîne **CARRE(x)** va être remplacée par **((x)*(x))**, mais le paramètre n'est pas forcément **x**. En d'autres termes, il va lui aussi être substitué par la chaîne passée en paramètre de **CARRE**. Par exemple, la macro définie ci-dessus pourra remplacer **CARRE(toto)** par **((toto)*(toto))**. Encore plus fort, **CARRE(PI)** sera substitué par **((3.141592654)*(3.141592654))**.

La directive #undef

Elle est relativement peu utilisée car elle sert à annuler une définition de macro. Par exemple, après **#undef PI**, le préprocesseur ne connaîtra plus la signification de la chaîne **PI**. C'est utile quand vous désirez changer la signification d'une macro. Evidemment, **PI** ne peut guère avoir d'autre valeur que 3.141592654, mais, par contre, ROUGE peut correspondre à des codes de couleur, par exemple, différents suivant l'utilisation que l'on en fait. Dans ce cas, on peut redéfinir la macro, mais, fort logiquement, le préprocesseur marquera sa désapprobation, car avec l'éventuelle imbrication des fichiers include, on a vite fait de se tromper et de substituer à la macro la mauvaise valeur. Donc, pour valider ce changement de signification, il faut l'expliciter et faire précéder la nouvelle définition par l'annulation de la précédente.

La compilation conditionnelle

C'est le domaine des directives **#if #ifdef #ifndef #else #endif**. Le principe est celui du test classique: une séquence est exécutée suivant le résultat d'un test, avec, éventuellement, une alternative s'il est négatif. La séquence consiste à insérer ou non les lignes de programme comprises dans le bloc.

Ce qui correspond aux constructions suivantes:

#if condition (ou **#ifdef** ou **#ifndef**)
lignes de programme
#endif

ou

#if condition (ou **#ifdef** ou **#ifndef**)
lignes de programme
#else
lignes de programme
#endif

En clair et sans décodeur, si, dans la première construction la condition est vérifiée, les *lignes de programme* figureront dans le texte soumis au compilateur. Si la condition est fausse, les lignes seront supprimées.

Dans la deuxième construction, si la condition est vérifiée, le premier bloc figurera. Dans le cas contraire, ce sera bien sûr le deuxième bloc.

Parlons un peu des trois tests:

#if *expression-constante* vérifie que l'expression est non nulle. Très peu d'intérêt, absolument pas employé, on passe.

#ifdef et **#ifndef** testent respectivement l'existence et la non-existence d'une macro. Si elle a été déclarée auparavant par un **#define**, **#ifdef** repondra vrai. Dans le cas contraire, c'est **#ifndef** qui répondra vrai.

Exemple classique, vous écrivez un petit programme qui peut tourner sur plusieurs machines:

```
#ifdef AMIGA
    printf("On travaille sur Amiga.");
#else
    # ifdef ATARI
    printf("On s'amuse sur Ataridicule.");
    # else
    printf("On perd son temps sur une ma
    chine quelconque.");
    # endif
#endif
```

En faisant figurer en tête du programme, le **#define** adéquat, le préprocesseur sélectionnera la ligne à garder. Le programme source transmis au compilateur n'aura aucune connaissance de ce choix.

Autre possibilité, pas de **#define** en tête du fichier mais définition de la macro dans la ligne de commande du compilateur avec l'option **-D** sur le modèle suivant: **lc1 -**

DAMIGA ...

Autre utilisation fréquente de la compilation conditionnelle: le débugage. Vous pouvez inclure à certains endroits névralgiques du programme des lignes de débugage sur le modèle suivant:

#ifdef DEBUG
lignes de débugage, affichage de va riables importantes, etc
#endif

Si vous avez des problèmes de mise au point du programme, compilez-le avec l'option **-DDEBUG**. La macro DEBUG étant définie, les lignes de débugage seront incluses. Une fois le programme sans faille, recompilez-le sans l'option **-DDEBUG**. La macro DEBUG n'étant plus définie, les lignes de débugage seront exclues du texte et le programme exécutable sera allégé. (une sorte d'exécutable *light*, à teneur non garantie de 0% en bugs...)

Encore plus rusé (mais où s'arretera-t'il?), le débugage à plusieurs niveaux du style:

#ifdef NIVEAU_DEBUG_1
lignes de débugage superficiel
#else
 # ifdef NIVEAU_DEBUG_2
lignes de débugage plus subtil
 # else
 # ifdef NIVEAU_DEBUG_3
lignes de maxi-débugage, la totale
 # endif
 # endif
#endif

J'ai même en ce moment sous les yeux une lettre d'un sympathique lecteur Belge qui me signale que ça marche aussi avec 4, voire même 5 niveaux...

La directive #line

Peu connue puisqu'on la trouve rarement, elle s'écrit sous la forme suivante:

#line *numero "nom de fichier"*

Après cette directive, tout message affiché par le compilateur (warning, erreur) sera attribué au fichier *nom de fichier*, avec comme numéro de ligne, un numéro comptabilisé à partir de *numero* au lieu du vrai numéro de ligne et du vrai nom du fichier.

Non, ça n'est pas complètement stupide. En fait, cette directive est faite pour les programmes générés automatiquement par un autre programme. Si vous utilisez un programme qui génère des sources, comme *Power Window*, par exemple (ou Lex ou Yacc en UNIX), cette directive permettra de vous renseigner sur l'emplacement exact de l'erreur s'il y en a une dans le fichier généré. Mais comme on lit rarement des programmes écrits automatiquement, on n'a pas l'habitude de la rencontrer. C'est pour cela qu'elle est si peu connue.

C'est tout pour le préprocesseur. Vous voyez qu'il n'y a pas grand chose mais c'est très puissant. Je sens qu'il est temps que je m'arrête d'écrire sinon il faudra augmenter le nombre de pages d'Anews, ce qui représenterait encore plus d'arbres coupés et je ne veux pas avoir d'ennuis avec Antoine Waechter. Donc, A+.

BATCHMAN, tout simplement.

I.R.I.S.
55.77.62.23

14 AV LIBERATION
87000 LIMOGES

DERRIERE CETTE PORTE
DES PROFESSIONNELS DE
L'AMIGA - ACCUEUILLENT
- CONSEILLENT
- INSTALLENT

SOYEZ CURIEUX
TOURNEZ LA POIGNEE !

GST 2500 : 16 700 F TTC,
GST GOLD PRO YC : 6 500 F TTC

SPECIALISTE INFOGRAPHIE,
3D, VIDEO. DEMO A3001

L I M O G E S

OCTANT, suspends ton vol ...

RapidO Assembleur

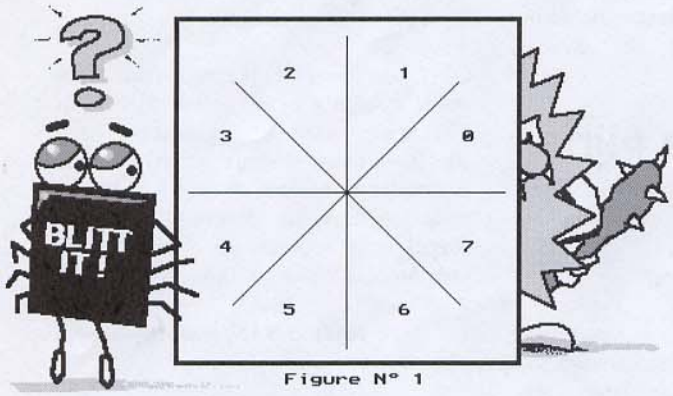


Figure N° 1

- Voilà une scéne presque insoutenable qui démontre, s'il fallait encore le faire, que la vie n'est qu'un combat :
BLITTER, très diminué mentalement par une Jacksonite endiguée à l'ASPRO, tente de reapprendre à utiliser les octants. Mais l'abomifreux YETi, sournoisement caché derrière la FIGURE 1 de Romeo, s'apprete à lui "filer une grosse baffe pour lui donner des couleurs en plus". Ô, sombres méfaits du star system et du raisonnement hatif.... -

Dans notre série "Comprendre le Blitter", aujourdhui, le tracé de droites avec une pointe de remplissages.
Nous allons heurter à grande vitesse les horribles octants. Conservez votre siege en position haute. En cas de depressurisation de la cabine, des vieux numéros de Picsou Magazine tomberont automatiquement à votre portée. Ne vous enervez pas, restez courtois; attention à la fermeture automatique des portières. Je n'aurais qu'une parole : goldorak go !.

Le mode LINE est activé en positionnant le bit 0 de BLTCON1. Dans ce mode le Blitter peut tracer des droites de 1024 points de long avec différents paterns et différents mode, dont le mode 1 point par ligne utilisé pour construire les masques de remplissage.
Une droite peut être assimilée à un vecteur, elle a donc une origine que nous nomerons x1, y1 et une direction, déterminée par son dernier point de x2, y2. La première chose a faire est de déterminer dans quel secteur se situe le vecteur, dans un disque qui comprend 8 secteurs (voir figure N° 1), cela permet de profiter des symétries entre x, -x et y, -y. A chacun de ces octants est associé une valeur binaire codée bien sur sur 3 bits. Mais comme cela aurait été trop facile cette valeur que l'on doit stocker dans BLTCON1 n'a rien à voir avec le numéro du secteur, en fait voici la table de correspondance octant-code.

octant	N°Code
0	110 = 6
1	001 = 1
2	011 = 3
3	111 = 7
4	101 = 5
5	010 = 2
6	000 = 0
7	100 = 4

En fait on peut calculer le numéro de l'octant de la manière suivante:

si dy = y2 - y1 < 0 (bit 2 = 1 et dy = - dy) sinon bit 2 = 0
si dx = x2 - x1 < 0 (bit 1 = 1 et dx = - dx) sinon bit 1 = 0
si dy - dx < 0 (bit 0 = 1 et ech(dx, dy)) sinon bit 0 = 0

La combinaison de ces 3 bits donne le numéro de l'octant et il ne reste plus qu'a aller chercher la valeur correspondante dans la table de correspondance. Dans notre exemple du N° 28 ceci est fait par l'instruction roxl #1,d5 qui fait rentrer le bit X du CCR dans le registre D5 après avoir effectué un décalage de 1 bit vers la gauche. Or justement le bit X est positionné par les instructions sub et exg comme il convient d'ou l'écriture astucieuse de cette phase. nous avons donc maintenant le numéro et la valeur de l'octant et les valeurs de dx et dy. Vous avez noté au passage qu'il faut prendre la valeur absolue des deltas pour la suite des calculs et que si dy > dx il est nécessaire d'échanger ces 2 valeurs. dx devient donc le GRAND DELTA et dy le PETIT DELTA.

Maintenant que vous avez compris l'essentiel voici l'algorithme complet de préparation des registres Blitter pour le trace de droites.

Pour une droite allant du point (x1, y1) au point (x2, y2) :

dx = abs(x2 - x1)
dy = abs(y2 - y1)
si (dx < dy) ech(dx, dy)

En même temps que les opérations précédentes, déduire le N° de l'octant et sa valeur associée.

BLTADAT = $8000
BLTBDAT = patern, $FFFF pour une droite pleine.
BLTAFWM = BLTALWM = $FFFF
BLTAMOD = 2 * (dy - dx)
BLTBMOD = 2 * dy
BLTCMOD = BLTDMOD = largeur du BitPlane en OCTETS
BLTAPT = 2 * dy - dx
BLTCPT = BLTDPT = adr du mot qui contient le premier pixel de la ligne
(BLTBPT est inutilisé)
BLTCON0
bit 12-15 (ASH0-ASH3)= x1 modulo 15
bit 11 (USEA) = 1
bit 10 (USEB) = 0
bit 9 (USEC) = 1
bit 8 (USED) = 1
bit 0-7 (LF0-LF7)

```
        si mode ou exclusif
            alors ABc + aC = $4A
        sinon
            AB + aC = $CA
BLTCON1
    bit 12-15 numéro du bit pour le paterning, 0 en général
    bit 7-11 = 0
    bit 6 (SIGN)
        if ( ( 2 * dy  -  dx ) < 0 )
            alors 1
        sinon 0
    bit 5 0
    bit 2-4 code de l'octant
    bit 1 (DESC)
        si mode 1 pixel par ligne
            alors 1
        sinon 0
    bit 0 (LINE) = 1

BLTSIZE
    bit 6-15 = dx
    bit 0-5 = 2
```

Si vous avez été attentifs aux explications précédentes, vous aurez remarqué que le bit 1 de BLTCON1 permet de sélectionner le mode 1 point par ligne. Inutile de préciser que pour tracer des droites en temps normal, ce bit doit être à 0. En fait le mode 1 point par ligne est très utile pour faire des remplissages de surfaces avec le Blitter.
L'agorithme de remplissage câblé dans Agnus procède de la façon suivante :

Tout d'abord il faut signaler que en mode remplissage, le Blitter travaille à l'envers. Au lieu de passer au mot suivant par incrémentation d'adresse (adr = adr + 2 (on travaille sur des mots de 16 bits donc 2 octets)) il travaille à reculons en passant à l'adresse précédente (adr = adr - 2).

1 - départ du dernier mot en bas à gauche du BitPlane.
2 - scaner de la ligne :
si je trouve un point, je rempli jusqu'au prochain point.
si je ne trouve pas le deuxième point je vais jusqu'au bord.
3 - si je ne suis pas rendu au premier mot du BitPlane, passer à la ligne précédente et aller en 2.

De cet algorithme simplifié, il faut retenir deux choses :

1 - pour un remplissage simple il ne doit y avoir que 2 points par lignes qui délimitent le contour à remplir.
2 - pour des remplissages complexes il doit toujours y avoir un nombre pair de points ou sinon il risque d'y avoir des bavures depuis la forme à remplir jusqu'au bord gauche de l'écran.

Pour faire un remplissage d'une surface dans un BitPlane, il est donc nécessaire d'utiliser un MASQUE qui contient le "contour" de la surface à remplir comme source et le BitPlane ou doit être effectué le remplissage comme cible. Dans le cas ou la cible est composée de plusieurs plans, il vaut mieux effectuer le remplissage directement dans le masque puis recopier ce masque dans les différents plans du BitPlane. A noter que suivant la couleur désirée il peut être nécessaire de "seter" ou de "clearer" les bits correspondants à la zone à remplir dans les différents BitPlane, mais rassurez vous, Agnus à plus d'un tour dans son sac et dés le mois prochain vous saurez tout sur la copie de BitPlanes.

Roméo

DEMONSTRATION PERMANENTE ET
SUR RENDEZ VOUS
INSTALLATION RAPIDE
FORMATION EFFICACE
MAINTENANCE ASSUREE

ASCII : 10 rue de Lépante 06000 NICE
93.13.08.66 Fax 93.13.90.95 Serveur minitel direct 93.13.90.96

NOUVEAUTES

LE MINI SERVEUR
Restez en contact avec votre micro ordinateur par le biais du minitel. Mono voie sur Amiga
PRIX : 1990F
Soft + cordon

LE PROTEGE CLAVIER
En plastique thermo formé souple il protègera votre clavier contre toute agression extérieure (café, miettes de gateau, champagne, etc ...) et cela tout en autorisant la frappe. Disponible pour tout type de clavier (Amiga, Atari, IBM, MAC)
PRIX : 140F

LE COMMANDEUR
Pour tous ceux qui rêvent de piloter leur cafetière, l'arrosage de leur jardin ou l'alarme de leur villa à partir de leur Amiga, PC ou Atari. Existe en version A(8 sorties) et B(4 entrées+ 4 sorties) : PRECISER A LA COMMANDE.
PRIX : 2490F

LES 100 DISQUETTES VIERGES
499F

LE CACHE TRANSPARENT SURMOULE POUR A500
160F

LE LECTEUR EXTERNE 3 POUCES ET DEMI
850F

L'EXTENSION MEMOIRE 1 MEGA POUR A500
590F

Sont disponibles tous les produits CIS, BUS + ... ETC ...

NOM : ..... Prénom : ..... Age : .....
Profession : ..... Machine : .....
Adresse : ..... Tel : .....

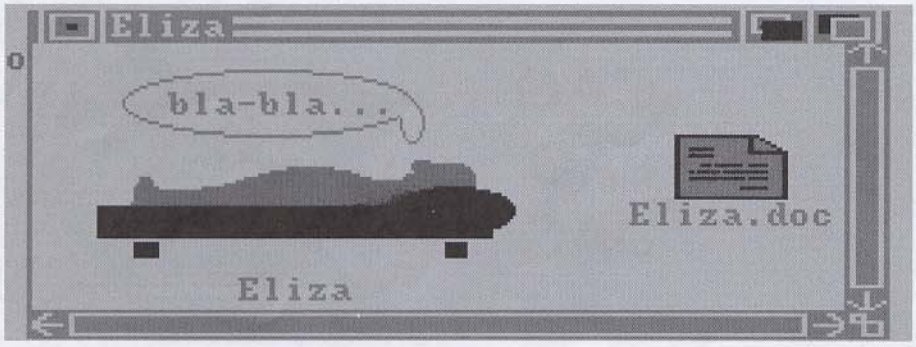
COMMANDE :

Article	Quant	Prix unitaire	Total	Documentation
				❑
				❑
				❑
TOTAL				

+ 20F DE PARTICIPATION AU FRAIS DE PORT

Ci-joint mon règlement par : ❑chèque ❑carte bleue.
Signature N° carte bleue : .....

Sigmund, réveille toi!



Mesdames, votre mari vous bat? (Ed: et les maris battus alors?) Le fisc vous abreuve de taxes? les gendarmes viennent de vous coller un P.V.? Les enfants vous ont réveillé trois fois cette nuit? Ne désespérez plus, Eliza est là. Rangez votre porte-feuille, débranchez le téléphone, jetez votre gardénal et mettez en route le programme Eliza.

Eliza est psychanalyste et présente le double avantage de ne pas se faire payer et de ne pas succomber aux charmes de ses clientes. Eliza est directe; elle entre tout de suite dans le vif du sujet vous demandant quel est votre problème, cela étant sûrement lié au fait de sa gratuité. Pas moyen d'échapper; face à votre silence, Eliza recourt à l'humour, vous demandant "la chatte t'a t-elle mangé la langue?" question à laquelle vous ne pouvez résister. Une fois votre problème énoncé, le dialogue s'engage avec les avantages et les limites du langage artificiel. Eliza vous amène à réfléchir sur votre propre langage ("Toujours? Tu en es sûr?" ou encore "Pourquoi dis-tu que...?"), vous invite à dévoiler vos émotions ("Qu'est-ce que tu ressens maintenant? Est-ce que le fait de parler de ces choses te trouble?), oppose à vos questions indiscrètes un mur de résistance ("mon adresse, ça me regarde"), vous ramène au sujet ("Qu'est-ce que cela a à voir avec le fait que...?" ou encore "Mais avant tu disais que...")

J'ai à plusieurs reprises conversé avec Eliza. Quelle qu'ait été mon attitude au départ, sérieuse ou moqueuse, je me suis très vite prise au jeu, exprimant de réels ressentis, passant tour à tour aux réactions les plus extrêmes. Eliza ne laisse pas indifférent.

A la fin de la conversation (laissée à votre libre choix sauf panne de courant), Eliza, contrairement à ses confrères, émet un diagnostic, vous évitant ainsi de continuer à vous tourmenter.

Certes Eliza est loin d'être parfaite. Chaque séance avec elle ne tient pas compte de la précédente (pas possible de garder en mémoire), ses observations relèvent souvent de bogues (ce qui est compensé par le fait qu'elle vous ramène régulièrement au sujet), son langage est limité, sa syntaxe insuffisante, ses diagnostics fixes et trop peu nombreux pour être pris au sérieux.

Cependant, pour qui croit qu'un jour l'ordinateur possèdera sa propre intelligence, ce programme donne un aperçu prometteur de ce qu'Eliza et ses confrères pourraient alors apporter à la psychanalyse.

Sympato Logique

(*Voir lettre de Michel Laliberte*)

Notre fidèle lecteur M.Laliberté nous envoi une

Lettre de Québec

Outremont, le 27 août 1990

Cher A-News,

De mon petit fortin en rondins assiégé par de féroces Mohawks, je vous envoie d'autres DP qui n'ont certainement pas été diffusés de votre côté de la grande mare. J'ai été très touché de recevoir de Roméo Rapido une copie (non sollicitée) du premier disque DP d'A-News, sur lequel se trouvaient mes deux envois, Am-Pc et Search & Rescue. Vous trouverez, sur la disquette incluse:

* ***AmPc v1.2***, une nouvelle version plus compacte et plus puissante du programme déjà publié (Coin C, n° 9). Il convertit les accents français des fichiers textes de l'Amiga à IBM, et vice-versa.

* ***AmiMac***, qui convertit les accents français des fichiers textes de l'Amiga au MacIntosh, et vice-versa.

* FormatPrint, qui configure l'imprimante et imprime des fichiers ASCII selon vos spécifications, et qui peut être piloté par un ou plusieurs scripts, à ⇛

RIMBAUD, BAUDELAIRE, et maintenant... AMIGASPEARE !

```
Hellish woman, gone to worth
She has been wicked so dramatically
When she has violated everything;
Let no one get her through kind breath.

With the terror of stickier sounding
Indecent Solomon shudders like a curious flower.
He perceives to the worthless people:
May the season come when a hateful labor burns its blood.
```

Ed: Ce poème a été écrit par mon Amiga. Dommage que ce soit en anglais, mais on ne peut pas tout avoir... L'Amiga s'est mis à faire de la poésie quand je lui ai donné une disquette **Technoir V3** sur laquelle se trouve le programme ***SeasonInRAM*** de ***Steve Tiffany.***
*(Se procure chez **Load'n'Enjoy**, voir Petites Annonces dernière page)*

partir du CLI ou avec la souris dans un gestionnaire de fichiers (Disk Master, SID, etc...).

* ***MortCalc***, un calculateur de prêts hypothécaires (ou autres) très intuitif, fonctionnant avec la souris ou le clavier, qui donne le principal, le taux, la durée, le solde, les intérêts et le paiement.

Ce dernier programme a été fait pour l'Amérique du Nord, et il se peut que les (éventuels) usagers européens soient déroutés par le "point décimal" (pour le $, je leur fais confiance). Ce programme présente toutefois une caractéristique originale: il permet de choisir la langue (français ou anglais) ou le pays (mode de calcul Canada ou USA), tant à partir du CLI que du Workbench.

En effet, comme l'anglais est, faut-il le rappeler, la "lingua franca" de l'informatique, on comprend facilement que les programmeurs même non anglophones choisissent cette langue pour leur programmes. Mais les possibilités de l'informatique sont telles que nul n'est obligé de choisir pour cette raison l'anglais au détriment de sa propre langue . Voici donc ma contribution à la solution de ce délicat problème de conscience: la sélection invisible. Les intéressés peuvent consulter le code source inédit ci-inclus. Pour plus de renseignements sur cette technique, voir *"Internationalizing Your Programs"*, de John Toebis, *Amiga Transactor*, décembre 1988, p. 64.

Vous pouvez diffuser ces DP comme vous l'entendez. Brian Zupke a autorisé la diffusion de ma version de FPrint.

Je remets donc cette disquette à un intrépide cavalier qui va tenter de forcer les barricades et de trouver un coin pour ma disquette à bord du prochain bateau, bondé d'amiante et de peaux de bébé phoques, en partance pour l'Europe.

Votre fidèle lecteur québecois, Michel Laliberté

875 av. Dollard Outremont, Québec, Canada H2V 3G8

*(Ed: Cette disquette, qui contient aussi **Eliza**, a été transmis à Hermès Diffusion et A-Link.)*

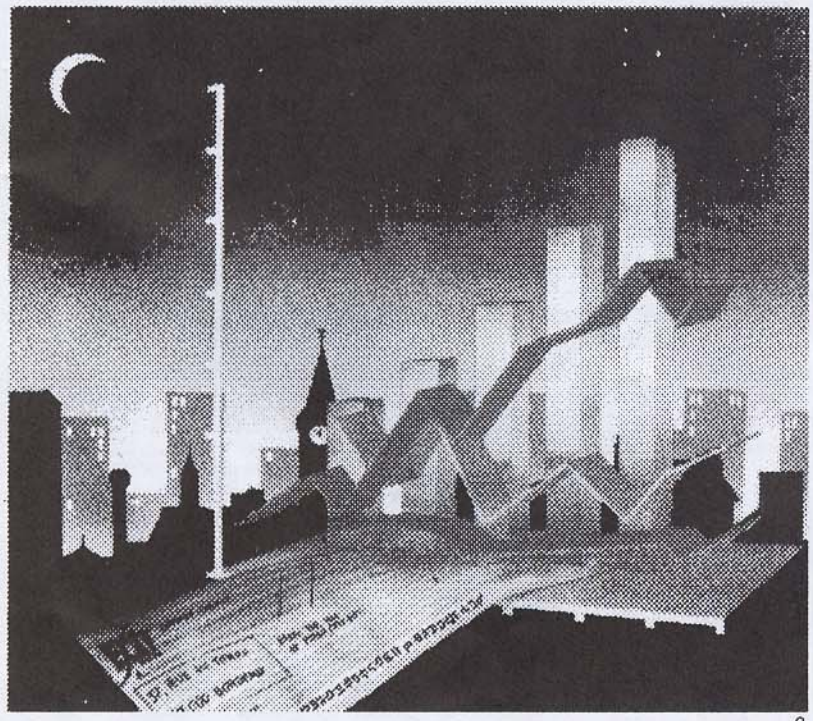
Les DP avec Cédric

C'est la récré!

Petit intermède dans le sérieux habituel (ahem...) de cette rubrique. Et si nous parlions jeux, pour changer? Mais oui! Les jeux existent dans le domaine public. Sans toutefois égaler les prouesses techniques des gens de chez Psygnosis ou Cinemaware, certains sont dignes d'intérêt et valent même mieux que d'autres vendus dans le commerce.

Snakepit: déjà vu, oui, mais...

Si je vous parle d'un serpent qui se promène dans un tableau en se rallongeant et qui ne doit pas se recouper, cela éveille probablement quelques souvenirs chez vous. Qui n'a pas déjà joué à ce célébrissime jeu connu sous de multiples noms? Peut-être même avez-vous essayé d'en programmer un en Basic sur votre antédiluvien huit bits? On est en droit de s'interroger sur l'intérêt d'un tel jeu sur l'Amiga... Eh bien, ne pariez pas sur le résultat: vous pourriez être très surpris.



Pour AMIGA 500 et 2000

COMPTE CHEQUE

Quelques possibilités:

- Gestion de 1000 opérations par fichiers
- Mot de passe et cryptage des données
- Aide accessible en permanence
- Gestion de 19 imputations paramétrables
- Gestion de 9 types de transactions
- Recherche multi-critères
- Edition des journaux et des balances
- Gestion statistiques
- Edition des bilans
- Gestion graphique (histogramme, camenbert)
- Impression paramétrable
- Sauvegarde des tableaux au format IFF

Prix public conseillé: 250 Francs

Bon de Commande

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

.....

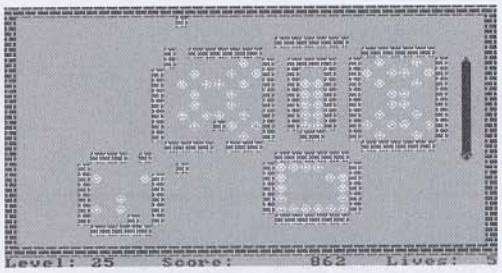
Code Postal: ..... Ville: .....

Réglement par Chèque - Carte Bleue - Mandat à l'ordre de ESAT SOFTWARE

ESAT SOFTWARE EDITIONS

55-57 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX

Tél: 56.96.35.23



Vous dirigez donc votre serpent avec le clavier ou le joystick. Celui-ci est très court quand vous entrez dans le tableau, mais rallonge d'une unité chaque fois que vous avalez une pastille (il faut toutes les avaler pour libérer les sorties vers le niveau suivant). Mais l'intérêt vient du fait que l'auteur en a profité pour ajouter aux passages quelques nouveautés.

Tout d'abord, il existe aussi des pastilles qui vous font diminuer d'un segment. Votre score final en sera d'autant moins bon, mais c'est parfois indispensable pour finir un niveau. Il y a aussi des briques qui n'apparaissent qu'après votre passage, vous barrant ainsi le chemin du retour. Autant cela n'est pas gênant quand celles-ci se trouvent au milieu d'une zone vide, autant la surprise est mauvaise quand le couloir est étroit (croyez-moi!). Enfin, il existe également des briques mobiles: le serpent peut les pousser si rien ne se trouve derrière. Il faudra parfois bien calculer votre effort afin de ne pas repousser la brique dans un endroit inexpugnable.

Comme vous le voyez, les règles sont très simples (d'ailleurs, n'en est-il pas toujours ainsi pour les jeux les plus passionnants?). On commence à jouer un niveau: facile! Voyons le suivant... Ah zut! Pas facile à négocier, ce virage... je recommence, etc.. Avant de vous en apercevoir, vous vous retrouvez au dixième niveau! Qu'est-ce qui fait l'attrait de ce jeu? Eh bien, il n'est pas dénué de réflexion. En fait, plus les niveaux passent, et plus vous passerez de temps à analyser le labyrinthe avant d'y pénétrer afin de planifier votre parcours pour ne pas vous retrouver coincé dans un cul-de-sac.

Le jeu est très convivial (le testeur principal de l'auteur a été son fils de dix ans!). Il utilise les menus et prévoit également un éditeur de tableaux. Vous avez ainsi la possibilité de créer vos propres niveaux et de les ajouter aux cinquante déjà existants.

Un mot aux connaisseurs pour finir: par moments, ce jeu m'a fait penser au défunt Lode Runner (Championship). Il n'en a pas tout le charme mais s'en rapproche beaucoup. Alors, à défaut de voir un port de Lode Runner sur Amiga, Snakepit est un bon choix.

***Snakepit**, auteur: Michael Sinz, Fish n°343*

Nethack: gare aux nuits blanches!

Il y a de cela de nombreuses années (dans le sens informatique, cela signifie une dizaine d'années), un mini jeu de rôle était écrit par quelques fanatiques en avance sur leur temps. D'abord limité à un très petit cercle d'initiés, le jeu ne mit pas longtemps à se répandre partout par le biais des réseaux mondiaux d'ordinateurs. Il provoquait de terribles passions partout où il était joué. Ce jeu avait pour nom Rogue.

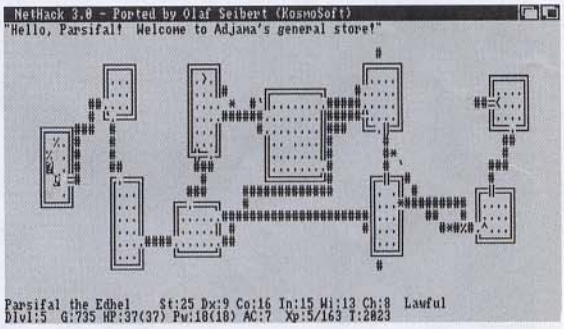
Mais les joueurs sont des personnes difficiles à satisfaire. A peine venaient-ils de finir Rogue qu'ils en redemandaient. L'idée de faire un Rogue multiplié par dix fit lentement son chemin et aboutit au projet prénommé Hack, par la suite renommé Nethack. Jusqu'à il n'y a pas longtemps, Nethack était réservé aux gros ordinateurs. Ce n'est que depuis deux ou trois ans qu'il a commencé à être adapté pour des micro-ordinateurs (Mac, IBM, Atari, etc...) et tout récemment sur Amiga.

Des chiffres? Plusieurs dizaines de programmeurs ont passé des nuits entières à corriger les bugs (probablement innombrables, comme le dit la doc) de Nethack; sur Amiga, il y a deux mégas de fichier et l'exécutable à lui seul fait 750K; un nombre incalculable de paramètres permet au joueur de se définir entièrement; tous les facteurs de vraisemblance ont été prévus, de la corrosion des armes à une éventuelle foulure du pied lors d'une tentative d'ouverture de porte; toutes les lettres du clavier (et même plus) ont une signification (un peu comme Ultima); au moins vingt niveaux de labyrinthe à explorer par jeu (toujours renouvelé) pour ramener la fameuse amulette (ce que personne n'a encore réussi à faire jusqu'à maintenant...).

Tout cela est vertigineux. La documentation est volumineuse mais une aide en ligne est disponible et permet d'avoir un rappel à tout moment. Mais assez parlé, venons-en au jeu lui-même.

Il se déroule en mode "semi-graphique". Comprenez par là que le dessin est en fait uniquement composé de caractères alphanumériques, mais comme il utilise une police de caratères spéciale, on a un dessin correct des pièces et des cloisons (rien ne vous empêche d'aller améliorer cette police afin de remplacer la représentation de votre personnage -- un @ -- par un petit bonhomme). N'oubliez pas qu'initialement, Nethack se jouait sur des terminaux qui ne disposaient même pas des minuscules!

Vous choisissez au début du jeu le type de votre personnage (parmi une douzaine possible, la particularité de chacun est expliquée dans la doc). Ensuite, vous vous trouvez au premier niveau du labyrinthe. Celui-ci apparaît à mesure que vous progressez sur les cases de jeu, un peu comme si vous éclairiez la pénombre avec une lampe. Les monstres rencontrés seront au début à votre niveau mais seront de plus en plus coriaces à terrasser à mesure que vous descendrez. Bien entendu, votre expérience croîtra en même



temps, ainsi que votre connaissance de certains sorts. Les objets rencontrés sont innombrables: de l'équipement (armes, armures, casques, chaussures, etc...) à l'accessoire (anneaux, amulettes, potions, etc...) et aux insolites (autels, fontaines, etc...).

Vous ignorez au début tout de l'effet que certains objets auront sur vous: certaines potions vous donneront des hallucinations, d'autres vous donneront une confiance en vous à tout épreuve. Le jeu enregistre automatiquement tout ce que vous apprenez de façon à ce que vous ne fassiez pas une bêtise deux fois: avant de boire une potion, vérifiez si vous n'êtes pas déjà tombé dessus une fois.

Cédric Beust

3615 SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES
TÉLÉCHARGEZ LES MEILLEURS UTILITAIRES DU DOMAINE PUBLIC.
SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Atari ST, Commodore Amiga, Apple Macintosh et Amstrad CPC.

EDITO

Les disquettes arrivent de partout ce mois-ci. Comme d'habitude vous retrouverez les nouvelles Fred Fish, mais de plus, petits veinards, vous aurez droit aux premières descriptions de la collection TBAG, ainsi qu'aux toutes derniéres CAM. Il faut donner dans cette collection un coup de chapeau à Eric Schwartz dont les animations cartoonesques sont tout simplement superbes.

Ed l'Epicier

NOUVEAUTES...

FISH #360

UUCP: Pour Unix to Unix Copy Program. Une nouvelle update de ce programme de Network sur Amiga, qui permet de se connecter par modem sur un réseau déjà existant, ou encore d'en créer un. Encore un travail signé Matt Dillon.

FISH #361

Brush4D: Convertit des images IFF au format objet Sculpt4D. Cela marche avec n'importe quelle image IFF, y compris celles au format HaM et Extra HalfBrite. Convertit aussi les brosses (brushes) en forme 3D avec option de wrap. Exécutable seulement.

FileMaster: Un éditeur de fichiers du type Newzap ou FedUp, qui vous permet de manipuler les octets d'un fichier. V1.20, update de la Fish 298. Source en assembleur incluse.

TextPaint: De nombreuses améliorations depuis la version de la Fish 346. Version 0.97, exécutable seulement.

Turn: Un jeu de plateau intéressant, simple, mais qui requiert l'anticipation des bons joueurs d'échecs. Exécutable seulement.

XColor-Lib: Une super bibliothéque couleur avec des tas d'options couleurs dans le style de DPaint (copy, exchange, antique, noir et blanc,...) pour vous aider à créer vos propres requesters couleurs. Plusieurs exemples sont fournis en C, Amigabasic, DevPac Assembleur et KickPascal.

FISH #362

ArchEdge: Un programme d'interface utilisant Intuition pour plusieurs des utilitaires d'archivage comme Zoo, Arc, Lharc et Pak. V1.5, source en assembleur incluse.

Fenster: Un programme qui peut agir sur des fenêtres appartenant à un autre programme, pour les fermer, changer leur taille, les mettre au second plan, ...V2.2, source en assembleur incluse.

Imperium _Romanum: Un jeu de stratégie dans le style de Risk ou Roma pour jouer jusqu'à quatre joueurs. Très bien réalisé. Exécutable seulement.

KeyMenu: Permet d'avoir rapidement accés à des menus déroulants à partir du clavier sans avoir à se souvenir de toutes les séquences spéciales à utiliser. V1.01, exécutable seulement.

MemRoutines: Des fonctions de remplacement pour les fonctions Lattice memcpy(), memcmp(), et memset(). Ces nouvelles versions permettent de traiter des mots longs et non plus un octet à la fois. Utile pour les possesseurs de 68020 et 68030. Source en assembleur incluse.

PUZZ: Une très jolie réalisation sur le puzzle façon 'pousse-pousse'. De beaux graphismes et la possibilité de créer vos propres puzzles à partir d'une image IFF et d'un fichier texte. Source incluse avec plusieurs puzzles.

Rubik: Jouer ou faites finir votre Rubik'cube qui vous rend fou par ce joli programme. V1.0, source incluse.

SMovie: Un afficheur de texte façon scroll très fluide, utile pour créer des intros, des présentations,... Source incluse.

FISH #363

BootBase: Un autre programme pour sauvegarder/reproduire vos bootblocks. Comporte une option d'autocomparaison.

LabelPrint3.5: Un programme qui vous permet d'imprimer de jolies étiquettes pour vos disquettes. V3.5, update de la version 3.0 de la Fish 277.

MigaMind: Un petit jeu de MasterMind, pour vous détendre pendant un autre travail. Source incluse.

PLW: Pour Phone Line Watcher. Pour les utilisateurs de modem compatibles Hayes. Dirige le port série et enregistre tous les appels arrivant. Les fututes versions permettront d'avoir accés à l'AmigaDos. V1.1, Exécutable seulement.

RandSam: Joue des sons digitalisés sur votre Amiga à n'importe quel moment, avec un volume aléatoire. Imaginez la tête de vos amis qui entendront rugir l'Amiga pendant l'utilisation d'un traitement de texte. Fichier de configuration entiérement red éf in issable. Source et échantillons inclus.

SampleScanner: Court-circuite le systéme fichier de l'AmigaDos et scanne une disquette directement à la recherche de sons digitalisés. Vous permet 'd'écouter' la disquette pendant le scan. Amusant et utile.

WO: Un carnet d'adresses utilisant Intuition qui permet la sauvegarde des données sous forme normale ou codée. V1.0, source partielle incluse (la source du codage n'est pas incluse).

FISH #364

AniPtrs: Une nouvelle brochette de pointeurs animés pour égayer votre environnement.***DPFFT:*** Une update de la version de le Fish 324. Un superbe utilitaire de représentations graphiques. Permet en outre d'utiliser la transformée de Fourier rapide des données. Un must. V2.2, exécutable seulement.

Iconaholism: Une très jolie collection d'icônes conçues pour un workbench en 8 couleurs.

MemLook: Un clône de MemFlick de la Fish 206. Permet la visualisation de la mémoire. V1.1b, exécutable seulement.

SNAG_Pointers: Le résultat du premier concours de pointeurs animés du Southern Nevada Amiga Groups.

FISH #365

Badger: Un programme pense-bêtes pour vos startup-sequences. Vous rappelle au jour le jour les choses à faire. Exécutable seulement.

DmeAsm: Un utilitaire pour ceux qui utilisent l'éditeur DME de Matt Dillon et le Devpac Assembler de HighSoft. DmeAsm est un fichier commande CLI qui considére votre source code comme paramétre et ouvre une fenêtre semblable à la fenêtre Assemble de GenAm2 avec des options similaires. V1.1, source en assembleur incluse.

EasyBackup: Un utilitaire de backup de disque dur. Comporte un fichier de mise à jour. Source incluse.

EasyMouse: Encore un accélérateur de souris, blanker d'écran, blanker de pointeur,... V1.0, source incluse.

TrackDos: Un programme qui permet le transfert facile de données entre le DOS, la mémoire et le trackdisk.device. Exécutable seulement.

PassWord: Un programme qui augmente la sécurité sur vos machines en imposant un mot de passe. Ceci suffira à garder à l'écart les utilisateurs occasionnels et non techniciens. V1.21, exécutable seulement.

Udate: Une commande pour remplacer celle de l'AmigaDos, comprenant des options semblables à celles de Unix. V 1.14c, exécutable seulement.

View80: Un afficheur de texte façon scrolling très impressionnant. Trois modes de scrolling sont disponibles. Configure automatiquement l'écran en Pal ou NTSC. V1.1, source incluse.

FISH #366

3DTicTacToe: Un jeu de morpions en 3D. V1.2, exécutable seulement.

DosError: Un petit utilitaire qui rend plus lisible les messages d'erreur délivrés par le DOS. Plus besoin de plonger dans votre manuel pour retrouver la

signification du code d'erreur. Source incluse en assembleur.

Intuiface: Un mini 'manager' pour manipuler plus facilement les principaux programmes d'archivage: Arc, Zoo, et LHarc. V1.00, exécutable seulement.

LoanCalc: Un programme pour calculer des hypothéques. V1.2, exécutable seulement.

MakeWords: Comprend deux programmes: Phonewords prend un numéro de téléphone et essaie de former un mot à partir des lettres représentées sur le clavier du téléphone; Unjumble sera utile aux lecteurs du Sunday Morning, peu nombreux en France il faut bien le dire.

Memeter: Un petit utilitaire pour contrôler l'usage de la mémoire. Le principal intérêt de ce programme réside dans le fait que vous pouvez lancer un programme, voir quel espace mémoire il occupe, sortir du programme et voir combien de mémoire il réalloue au systéme. V2.1, exécutable seulement.

NDebt: Un programme sans intérêt pour nous européens, sur la dette publique américaine (si si !!). Source incluse (voilà l'intérêt).

PrintStudio: Un utilitaire d'impression utilisant Intuition pour imprimer des textes avec de nombreuses options. Imprime aussi les graphiques avec beaucoup d'options disponibles. V1.2 exécutable seulement.

FISH #367

Enigmas: Une très bonne simulation de la machine à coder/décoder allemande utilsée pendant la seconde guerre mondiale. Exécutable seulement.

GwPrint: Un très bon utilitaire d'impression de fichiers texte, incluant des options de contrôle pour la pagination, les entêtes, les bas de pages, les marges, la numérotation des pages,...V2.0, exécutable seulement.

HyperDialer: Une base de données pour noms et adresses, avec une interface entiérement sous Intuition. Permet de composer les numéros de téléphone à l'aide de l'Amiga. Exécutable seulement.

SCM: Pour Screen Color Modifier. Un programme de palette couleur qui permet de changer/sauvegarder/charger les couleurs de l'écran.

SuperView: Un visuali sateur de fichiers qui affiche tous les types de fichiers IFF, avec de nombreuses options comme: tous modes d'affichage, auto overscan, cycling des couleurs, fichiers ACBM Amiga Basic,... Ecrit en assem bleur. V3.0, exécutable seulement.

Tricky: Un nouveau jeu de Peter Handel. Une sorte de bowling video où le but est de détruire des groupes d'objets de maniére à ce que le dernier objet touché devienne la cible pour la prochaine balle.

Ce n'est pas clair? Il faut le voir. Posséde en plus un éditeur de niveau. Exécutable seulement.

FISH #368

Elements: Une très jolie table périodique des éléments interactive. C'est la version 2.0, une update de la version de le Fish 297. Celle-ci ajoute de nouvelles informations et le programme peut vous poser des questions sur tel ou tel élément de la table. Educatif, exécutable seulement.

GraphicsPak: Un lot de fonctions pour permettre les opérations graphiques de routines comme le dessin de boîtes, de cercles, les opérations blitter ainsi que l'ouverture et la fermeture des bibliothéques. A utiliser avec PopMenu et ListWindow. Sources incluses.

Lila: Un utilitaire qui vous permet d'imprimer des listings ou d'autres fichiers texte sur des imprimantes PostScript, avec numéros de pages. Peut imprimer en orientation portrait ou landscape. Exécutable seulement.

ListWindow: Permet l'initialisation de 'list-windows' (feêtres-listes) comme sur les Mac. Ce sont des fenêtres dans lesquelles vous pouvez faire défiler du texte dans n'importe quel sens. Source et exemple inclus.

NewEx: Un programme en assembleur pour remplacer Xicon , IconX et les utilitaires du même genre. Il est nouveau par le fait qu'il utilise un icône 'Tool' et non pas 'Project', ce qui permet le lancement direct par le workbench de programmes qui ne peuvent d'habitude être lancés que par le CLI. V1.1, Source en assembleur incluse.

PopMenu: Un ensemble de fonctions pour définir, dessiner et mettre à jour des menus 'pop' attachés à des fenêtres. Cliquer sur la zone menu fait aussitôt apparaître le menu entier avec ses sous-menus. Source incluse.

SuperMenu: Pour aficher d'un simple click des fichiers texte ou des portions de ceux-ci. V2.0, exécutable seulement

SysInfo: Un programme qui vous dresse l'état de la configuration de votre machine, y compris quelques comparaisons entre la vitesse de celui-ci par rapport à d'autres configurations. V1.4, exécutable seulement.

Today: Vous permet de vous rappeler au jour le jour les choses importantes que vous avez à faire. Exécutable seulement.

FISH #369

AQData: Des informations pour aider ceux d'entre vous qui n'arrivent pas à mettre à jour le programme Aqurium de la Fish 301. la base de données des Fish est de plus mise à jour jusqu'à la 360.

Flip: Encore un gag que je vous laisse découvrir.

Fortune: Vous dit la bonne aventure, par texte ou vocalement. V2.04, source incluse.

Spy: Un programme qui enregistre tous les appels aux fonctions de l'AmigaDos et de Exec, les affiche à l'écran avec leurs paramétres d'appels et le résultat obtenu. V1.0, source incluse.

VAXTerm: Un émulateur de terminal VT220 très proche du vrai VT220. V2.4, source incluse.

XprTranmit: Une commande CLI qui vous permet un accés facile à n'importe quelle bibliothéque Xpr sans avoir à vous soucier des problémes résultant habituel lement de ce genre de manip ulation. Exécutable seulement.

FISH #370

SKsh: Update de ce shell aux possibilités exception nelles. Les nouvelles options sont: claviers redéfinissables, un port ARexx, de nouvelles commandes internes et externes, et plus encore.

Ed l'Epicier

TAMPA BAY AMIGA GROUP (TBAG pour les intimes)

Enfin un peu de temps à consacrer à ce groupe de Floride qui figure parmi les plus solides des USA. La collection compte actuellement 43 disquettes. Voici le descriptif de quelques unes des dernières sorties (la suite le mois prochain).

TBAG #30

MyMenu: Pour ajouter des menus déroulants aux côtés de ceux du Workbench.

DSD: Affiche une liste de tous les devices 'mounted', y compris les partitions de disque dur.

IconMeisterV1.4: Pour créer vos icônes animées à l'aide d'outils dans le style de DPaint.

AbortCMD: Pour reprendre le contrôle d'une com mande piégée dans une boucle sans fin.

SysCheck: Parcourt les bibliothéques du systéme et vérifie, par rapport à une liste prédéfinie, la présence ou l'absence de vos commandes et programmes favoris.

SmallAlarm: Vous permet de programmer jusqu'à cinq messages qui apparaitront sur votre écran, quoique vous fassiez, à l'heure voulue.

SetPatch: V1.3.2 de Commodore du 20 Mars 89. Fixe le bug concernat l'installation d'un RAD Disk.

Dither8: Démo d'un programme de dithering (permet de voir plus de couleurs qu'il n'y en a en réalité sur votre moniteur).

SunRiders/Steelpulse: Deux petites démos amusantes.

Forever/DemoFX: Deux très jolies musiques à écouter en parcourant la disquette.

TBAG #31

BootIntro: Pour réaliser rapidement un petit scrolltext.

Pati: Un petit programme graphique hallucinant.

CustReq: Pour remplacer avantageusement la commande Ask.

CLIX: Fait s'exécuter un fichier batch placé dans votre directory 'S' en pressant le bouton gauche de la souris pendant l'exécution de la startup-séquence.

Loan1.6: Calcule les mensualités à régler pour un emprunt à un taux donné, sur une période donnée.

AshMan: Le shell attaché à la bibliothéque ARP.

Showiz: Le très performant programme de visualisation de J.L.White.

ARP1.3: La bibliothéque indispensable qu'on ne présente plus.

PPacker2.1a: Une version pas trop vieille de PowerPacker.

Crunch et Decrunch: les deux utilitaires attachés à PPacker.

Watcher/Watcher2: Sur l'écran de ton Amiga, deux yeux noirs te regardent...

Dugger: Une musique pour égayer la découverte de cette disquette.

TBAG #32

IconMaster: Vous permet de définir ou de redéfinir toutes vos icônes (type, default tool,...).

PopDir: Un utilitaire maintenant célébre qui vous permet, d'un simple click, de connaître le contenu de tout directory, de vérifier la présence éventuelle de l'IRQ Virus, et bien d'autres choses.

Daz: Un visualisateur de fichiers IFF ILBM. Supporte l'ExtraHalfBrite, le HaM, le color Cycling et l'overscan. La bibliothéque ARP est nécessaire.

ATree: Un utilitaire disquette semblable à XTree ou PCTools sur PC. Donne une représentation graphique arbor escente du contenu des répertoires.

FixDisk: V1.0 de ce programme de récupération de disquettes défectueuses.

ShowPrintII: Vous permet d'imprimer des images IFF, avec quelques options interessantes.

PPacker2.2a: L'avant-dernière version de PowerPacker.

Protecta: Pour mettre ou enlever les bits de protection sur vos fichiers, ainsi que pour modifier leur commentaire.

TBar: Pour modifier à votre gré les 'drag bars' de vos fenêtres. Amusant, change le look de votre Workbench.

Scroll: Vous permet de faire apparaître un petit scrolltext du plus bel effet.

TBAG #33

Sub: Pour envoyer des messages subliminaux sur votre moniteur. Par Steve Tibbett.

Cloud: Un générateur de jolies fractales, utimlisable à l'aide de gadgets.

BMP: Background Music Player. Pour jouer toute musique ou son digitalisé en tâche de fond. Quatre exemples proposés dont 'Beetlejuice'...

MR: MenuRunner 2.0. Pour lancer sous menus déroulants jusqu'à 60 commandes/programmes.

FlamKey: Permet d'entrer un

mot de passe qui verrouille l'usage de votre Amiga pendant votre absence.

PPrefs: Pour remplacer Preferences. Plus court (18k), plus simple d'emploi et plus efficace.

DiskView: Affiche une carte des 1760 blocs d'une disquette et vous permet leur manipulation.

FutureCar, StarBattle et CX-1: 3 superbes images en ray-tracing par Leo Martin.

TBAG #34

Qed: La version 0.9 de ce très celebre et non moins performant éditeur de texte.

ATRTerm: Un terminal de modem qui supporte les caractéristiques de SkyPix Atredes.

SkyPlay: L'utilitaire qui vopus permet d'afficher les fichiers au format SkyPi

DiskOpti: Un programme d'optimisation de vos disquettes, i.e: un réarrangement des fichiers de façon à accélérer la lecture.

XIV: Un programme de Slideshow élémentaire, sans fioriture mais efficace.

XIP: Image Presentor. Comme l'indique son nom, c'est un très bon soft de présentation d'exposé, de rapport,... muni de nombreuses trouvailles.

MemGauge: Une petite jauge montrant la mémoire utilisée.

TBAG #35

CrossDos: Version 'ReadOnly' (lecture seulement) du soft qui permet de lire et d'écrire sur des disquettes ST et MS-Dos directement sous AmigaDos. La documentation complète de CrossDos est aussi fournie.

Who: Ce programme dresse la liste de toutes les tâches actives sur votre Amiga.

TY: Un afficheur de texte développé à partir de 'less' mais très amélioré.

Kramden: Tout un lot de petits utilitaires dont Clk, une horloge qui s'inscrit dans les drag bars; Meter, un visualisateur de mémoire; SetCon, pour modifier la taille, la position et les fonts d'une fenêtre Shell; Stat, qui vous donne l'état du systéme; Propaz, de nouvelles fonts;...etc. Attention, la bibliothéque ARP est requise.

SuperInfo: Une version améliorée de 'Info'.

Newlook: Un programme qui change radicalement le look de toutes vos fenêtres: gadgets de fermeture, de taille, avant-arrière, drag bar,...

Frog: Le célébre jeu de la grenouille (dont les vétérans doivent se souvenir) qui doit traverser le route puis la riviére. Sobre mais distrayant.

Ruler3: Vous disposez d'une petite régle graduée en caractéres que vous pouvez déplacer sur l'écran. Utile pour les traitements de textes.

LeftyMouse: Transforme votre rongeur en souris pour gaucher.

StarsOn/Off: Pour ajouter/retirer un champ d'étoiles de votre Workbench.

Ed l'Epicier

NOUVEAUTES DU QUEBEC...

Nos sympathiques amis du Québec continue à nous envoyer leur production pour le moins abondante et de surcroît, de qualité! Jetez donc un oeil aux sublimes aerotoons de Eric Schwartz...

CAM #400a/b

Travellers: 1 mega requis. Une animation originale réalisée sur MovieSetter avec des graphismes DPaint III.

Juggler Demo 2: 1 mega requis. Le jongleur n°2: la revanche...Superbe animation à voir absolument.

Juggette Anim: La version trés féminine du jongleur; encore une animation qui vaut le détour.

Stealthy Maneuvre: 1 mega requis. Une petite animation dans le style cartoon qui nous fait toucher du doigt l'intérêt de l'avion invisible américain.

The Big Sneeze: Encore une jolie animation de Eric Schwartz. Je ne saurais trop vous conseiller de la regarder au ralenti grace aux options permises par ce programme.

Swiss F-16 Combat: Plus d'un mega requis. Une nouvelle animation signée Eric Schwartz. Un F-16 se transformé en couteau suisse !

CAM #401

Lharc V1.2: Utilitaire d'archivage. Update de la version de la FISH 312.

Zoo V2.01: Utilitaire d'archivage bien connu.

LharcA V0.99: Programme de compres sion /archivage totalement compatible avec Lharc mais jusqu'à deux fois plus rapide. Nécessite la Bibliothèque ARP.

JR_Comm V1.0: Un programme shareware trés complet pour la gestion de protocoles via modem sur Amiga. Excellente documen tation trés fournie, mais en anglais.

LZ V0.81: Un programme d'archivage dont la rapidité est la principale caractéristique. On peut noter sa compatibilité avec le Lharc V1.0 sur Amiga. Il s'agit d'une béta version.

Zippy V1.25: Un utilitaire de désarchivage des fichiers au format .ZIP. Le format .ZIP est un standard qui ne dépend pas de la machine ou du système, il offre la possibilité d'archiver des fichiers de longueur quelconque, contrairement au format ARC.

CAM #402

MultiBinder: Cet utilitaire est une amélioration de DeckBinder. Il offre la possibilité de lier à un même icône un ensemble de fichiers ressources (format IFF pour cette version. Une idée qui cadre totalement avec les nouveaux concepts d'AmigaVision.

ECS_Test: Un programme en C qui permet la détection de l'ECS (Enhanced Chip Set) dans votre Amiga. Sources en C incluses.

IconTools: Deux utilitaires dédiés aux icônes, "Replace Tool" autorise le changement simultané du Default Tool sur un ensemble d'icônes; Float Icon permet de libérer les icônes dont la position a été fixée par la commande SnapShot du Workbench. Sources Incluses.

AntiFlicker V1.1: Une solution entièrement soft pour diminuer le Flicker sur l'écran Workbench.

KickReboot: Le programme DP destiné uniquement a l'Amiga 3000. Son but est de permettre le boot sans extinction de la machine.

Kd_frag.lib V2.0: Une librairie permettant la gestion d'un requester de fichier trés perfectionné. Un super look pour ceux qui voudraient inclure cette librairie dans leurs créations.

Protect_O_Magic V1.2: Un petit utilitaire qui vous permet de changer ou de visualiser trés agréablement le bit de protection des fichiers. Documentation d'une clarté exemplaire.

SweepMem: Un super petit hack qui surveille à tout instant la mémoire et oblige le système à vendre les parties non utiles que l'Amiga se garde souvent sous le coude.

DFC V4.0: DFC est destiné à la copie ou au formattage de vos disquettes et peut avantageusement palier les fonctions "Format" et "Diskcopy" de l'Amigados.

StarBlank V2.2: Un Blanker écran qui affiche un charmant ciel étoilé en mouvement.

RepString V2.0: Permet de remplacer une chaîne de caractères quelconque par une autre, et ceci dans un fichier quelconque. Une option permet même de remplacer une liste de chaînes par une autre en automatique.

PopUpMenu V3.4: Un tout petit programme de 9Koctets qui transforme automatiquement les menus déroulants en menus Pop, trés agréable à vivre.

Starbust: Rend actif ou non le bit qui contrôle la prise en compte (ou non) des * dans les jokers de certaines commandes.

SetNoClick: Un petit utilitaire qui supprime le cliquetis des lecteurs de disquette.

AddTods V1.0: Un utilitaire à réserver aux utilisateurs de la version 2.0 du workbench. Il crée de nouveaux outils et vous permet de lancer vos propres applications à partir de ceux-ci.

CAM #403

Lila: Un Programme trés intelligent qui vous autorise la sortie de vos fichiers textes sur imprimante laser au format Postcript. Le texte est forcément sorti sur la police courrier.

Zhow V1.2: Ceux qui pensent ne plus rien avoir à souhaiter d'un programme de visualisation seront étonnés par ce programme. Les options fournies sont, par exemple, le choix de la taille du cadre de visualisation, le zoom sur image, l'utilisation de plusieurs écrans etc... Bref un nouveau standard.

Chaos 3D: La construction de deux fonctions graphiques complexes et colorées. Intéressant à observer pendant vos longues soirées d'hiver.

IFS_Files: Des images crées sur IBM par FDesign et d'autres générées sur Amiga par IFSout sur Amiga. Jugez la différence...

Brain_Storm: Un ensemble de routines permettant la création et la visualisation de séquences animées (Format IFF Anim) sur Amiga. Une trés bonne documentation en anglais est fournie pour ce package trés réussi et accessible.

VediSrc: Un répertoire complet de petits utilitaires dédiés au graphique, et plus particulièrement au transfert ou à la visualisation des fichiers graphiques dans les formats les plus divers. Sources incluses.

TiffZiff: Convertit les fichiers images format TIFF vers le format IFF.

HamLab V1.0: Une version démo d'un super utilitaire permettant le passage d'images originaires d'ailleurs vers un format HAM. L'image calculée est en 24 bits RGB et les résultats sont étonnants d'aprés l'auteur.

CAM #404

Tar: Utilitaire d'archivage compatible avec la version UNIX du programme du même nom. Sources en C incluses.

XprXmodem.lib V34.1: Programmes de télécommunications via MODEM, les sources sont incluses. la base de cette biblithèque est le protocole XMODEM et plus précisément le pro-

gramme BIX de David Betz.

VLT V4.824: L'émulateur VT100 pour Amiga dans sa dernière mouture, compatible avec le système V2.0. On peut aussi noter l'interface ARexx maintenant implémentée. Bref encore une upgrade réussie de ce D.P. remarquable. Documentation angflaise trés fournie et indispensable pour l'utilisateur.

CAM #405

AppleIIEmulators: Les sources d'un émulateur Apple II écrit en C sur Miniordinateur Prime 9950.

CBM IBM V1.4: Utilisation simplifiée de l'interface entre MS Dos et les utilitaires JANUS produits par Commodore.

Z8 CrossASM: Un programme de compilation d'un assembleur pour ordinateur Z8, revue dans une optique Amiga.

Convert: Utilitaire de conversion de fichiers textes format Amigados vers le Format MS DOS. Trés utile pour le passage vers le monde des PC.

AMYXFER: Utilitaire de transfert PC vers Amiga (et vice versa).

PCDump: Encore un programme dédié aux utilisateurs de machines bi-système (ADOS/MSDOS). Des fonctionnalités d'accés à la mémoire et aux ports I/O (y compris lecteurs de disquettes). Sources en C incluses.

CAM #406

OPS5C: Une version de recherche d'un langage de programmation dans la philosophie système expert. Sans doute trés intéressant mais trés ardu.

APP V2.0: Un pré-processeur assembleur 68000 du D.P. qui gère aussi les instructions 68020 et 68030. Sources en C incluses.

CAM #407a/b

AmyvsWalker: 1 mega requis. Animation signée Eric Schwartz. Superbe, comme toutes les animations d'Eric.

Pogo: 1.5 mega requis. Animation proche du dessin animé, sons digitalisés. Eric Schwartz a encore frappé.

Stealthy Maneuver II: 1 mega requis. Aerotoon plein d'humour mettant en scène le bombardier invisible américain. Une animation comme on aimerait en voir plus souvent.

CAM #408

SuperMenu: Un générateur de menus dans l'environnement CLI, SuperMenu permet de créer des barres personnalisées pour lancer vos propres commandes et applications à l'aide d'un simple click souris.

UnConfig: Autorise le reboot de la machine sans la prise ne compte automatique de devices (expansion RAM, disque dur,...) par votre systéme. Un utilitaire qui permet de passer sur votre machine des applications réfractaires à certaines extensions.

ClickexV1.0: Permet l'écriture de fichiers scripts pour une exécution personnalisée, les options de déroulements sont originales et simples d'emploi.

DeadAlloc: Un utilitaire très intelligent qui vous permet d'utiliser des disquettes dont certaines pistes sont endommagées (comme sur PC).

FormatterV2.0: Un formateur de disquettes qui offre, outre sa rapidité, un confort d'utilisation peu répandu chez ses confrères (en particulier la commande DOS 'Format').

KeyMenuV1.01: Qui n'a pas déjà désiré un accés au menu déroulant sans le passge fastidieux par la souris, ou la torture mémorielle imposée par les séquences touches de contrôile associées. KeyMenu vous permet de définir vos propres séquences touches, simple et efficace.

MSizer: Un programme à lancer en tâche de fond et qui autorise alors le redimensionnment de toute fenêtre, et ce à partir de n'importe lequel de ses coins.

StarBlanker: Affiche un écran constellé d'étoiles après un temps de non accés à votre Amiga. Une version HiRes est fourni en supplément.

KeyMapEdV1.1: Le fantastique éditeur de clavier dont une version figure sur la Prestige 1. Vous pouvez configurer et créer des fichiers de définition de votre clavier de façon très agréable et puissante. Cette toute dernière version ajoute des options bascules pour l'Europe ou les USA, ainsi que de nombreux gadgets et de nouvelles possibilités pour certaines touches.

Makexe: Makexe créera pour vous une séquence de déroulement d'un script et ceci à partir du CLI ou du Worbench. Le résultat est une seule commande compacte à l'emlploi. Super.

Chip-Rip: Un utilitaire permettant de scanner la mémoire Chip et d'y récupérer des images puis de les sauvegarder au format IFF. Le fonctionnement est compatible avec Super Fat Agnus.

Executive: Executive crée des listes complétes des fichiers contenus sur une disquette. Des options autorisent la localisation, la comparaison et certaines tâches sur les fichiers.

FASTAAL: Permet la bascule de Pal vers NTSC et réciproquement, mais ceci sans repasser par le boot. Attention ,ne fonctionne qu'avec Super Fat Agnus.

DosErrorV2.0: Une aide en ligne pour la description des numéros d'erreur DOS, mais aussi une tâche de fond qui rend plus explicite les messages d'erreur.

MemHandlerV1.1: Un handler de mémoire qui assimile les portions de Ram à des fichiers et permet même l'interdiction d'écriture sur certaines zones. Fonctionne avec les systémes 1.3 et 2.0. Sources incluses.

NewLoadWb: Ouvre sous systéme 1.3 le Workbench dans une fentre(comme dans le 2.0). Source en assembleur incluse.

RexxInput: Ouvre un port Arexx pour l'envoi de commandes générant des interruptions. Destiné à l'emploi sur le systéme 2.0.

ShowCardsV1.4: ShowCards identifie les cartes autoconfigurantes sur un Amiga. Une trentaine de cartes sont reconnues sur A2000. D'autres informations intéressantes sont accessibles, comme par exemple des détails sur l'utilisation des ROM avec SetCPU. Documentation passionnante (mais en anglais).

MyMenuV1.1: Utilitaire de création de menus personnalisés sous Workbench. Configurable à souhait par un fichier script et permettant le lancement de programmes non icônisés sans passer par le CLI. Indispensable.

AutoCLIV1.6: Un prolongement de PopCLI pour autoriser son utilisation sous systéme 2.0. Le but de ce petit utilitaire est de garder en permanence la possibilité d'accéder rapidement à une fenêtre CLI. Un classique quoi.

Joe le Maxi, Flat Six et Ed l'Epicier.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-370
Amicus	1-26
TBAG	1-43
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
RPD	1-215
CAM	369-408

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)
Les CAM 369,370,374,377,379,385,386,393,400,406,407 ainsi que TBAG 40 comportent 2 disquettes (40FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-17,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Music,Demos,Games,Anims,Screenshots,Specials Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4.

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	TOTAL	

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF
Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 11-90

BAB MICRO CENTER

AMIGA 500
512 Ko 3190 F
1 Méga 3480 F
AMIGA 2000
5990 F

NOUVEAU

IMPRIMANTE MPS 1270
JET D'ENCRE
La technologie "Jet d'encre" au prix d'une 9 aiguilles matricielle.
1990 F

CARTE PASSERELLE A2286 COMMODORE
4690 F

DISQUE DUR 20 Mo AMIGA 2000
2990 F

CARTE VDE ANTI-FLICKER
1990 F
Avec écran multisynchro 5990 F

DISQUES DURS POUR AMIGA 500

A590
COMMODORE

Disque dur 20 méga-octets pour A500
Avec extension possible de mémoire RAM jusqu'à 2 méga-octets.

Sans ram :	*2990*	*A partir de*
Avec 512 Ko	*3205*	
Avec 1 Méga	*3420*	**2990 F**
Avec 2 Mégas	*3850*	

GVP 42 Mo
Great Valley Products

Disque dur 42 méga-octets 20 ms pour A500
Avec extension possible de mémoire RAM jusqu'à 8 méga-octets. Port latéral du 500 reporté.

Avec 2 Mo	*5990*	*A partir de*
Avec 4 Mo	*7980*	
Avec 6 Mo	*9970*	**5990 F**
Avec 8 Mo	*11960*	

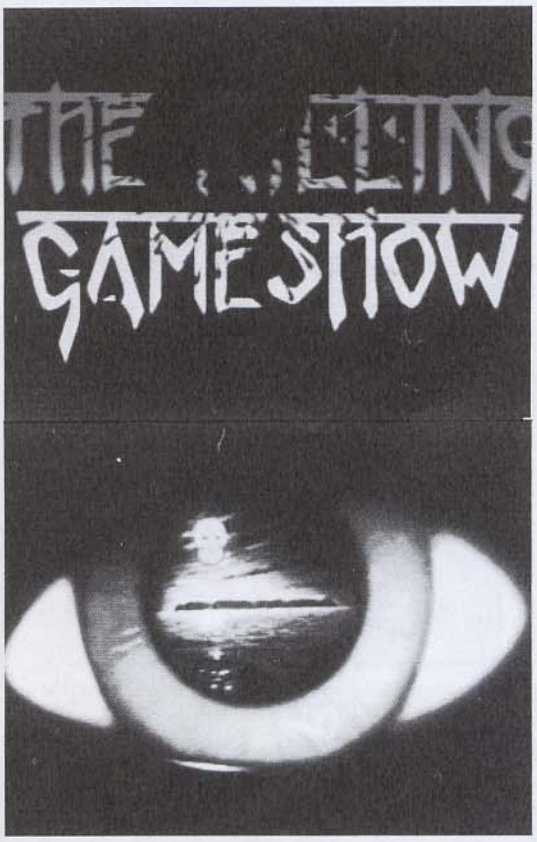
EXTENSIONS MEMOIRE

512 Ko	A500 (avec horloge)	490 F
2 Mo	A2000 (extensible à 8 Mo)	1890 F
1.5 Mo	A1000 (Spirit Technology)	2990 F

CARTE ACCELERATRICE A2620 **3990 F**
Microprocesseur 68020-14 Mhz, Coprocesseur arithmétique 68881, 2 mégas de RAM 32 Bits extensible à 4 Mo.

BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
TEL. : 59.59.39.65
59.59.71.63

BIENTOT NOEL !



Editeur: **Psygnosis**

Vous avez certainement vu dernièrement à la télé le film "Le Prix du Danger". Eh bien le Killing Game Show, appelons le KGS pour simplifier, reprend le scénario du film. C'est une course contre la montre et surtout contre la mort. En effet dans le KGS le seul moyen de gagner, donc de survivre, est de remporter ou surmonter toutes les épreuves.

Le jeu se déroule dans un futur plus ou moins proche et il est le programme vedette de la chaîne KGS au même titre que "Sacrée Soirée" chez nous, mis à part que le KGS est diffusé tous les soirs ce qui, heureusement, n'est pas vrai chez nous. Le décor du jeu est vaste et varié. Il se compose de 16 puits de la mort creusés dans 8 satellites artificiels gravitant autour de Klaxos 9. Chaque planète renferme un cylindre contenant 2 puits de la mort. Ces cylindre sont peuplés d'un nombre important de HALF (formes de vies artificielles) qui sont programmées pour tuer. Juste pour rire, chaque puits contient aussi un liquide appelé DOLL, mortel pour toute forme de vie organique, et dont le niveau monte inexorablement au cours du jeu. Plus le temps s'écoule plus le niveau monte. Intervilles à côté, c'est le manège enchanté.

Et vous dans tout ça? Vous êtes un repris de justice repris de justesse et vous avez été sélectionné pour participer au KGS. Vous faîtes donc partie des MUG. Pour augmenter vos chances de survie donc pour faire durer le jeu et le suspense un peu plus longtemps, les chirurgiens vous ont greffé quelques appendices supplémentaires pour vous protéger au niveau des bras et des jambes. Les bras sont donéravants entourés de métal et pourvus de ventouses pour permettre de grimper aux murs. Muni de cet accoutrement futuriste, vous tenterez de réchapper des 16 puits. D'ailleurs si vous n'êtes pas d'accord c'est pareil.

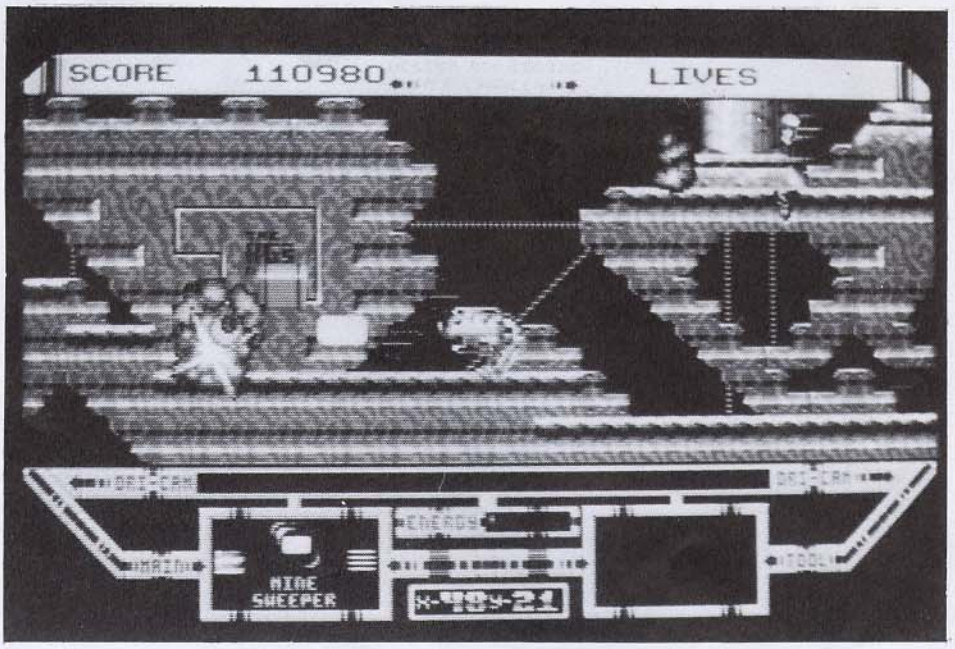
Bien entendu, vous partez du fond du puits et vous devez en rejoindre le sommet avant de patauger dans le DOLL. Il faudra aussi éviter les séries d'attaques des patrouilles de HALF. Au cours du périple, vous recouperez des armes plus puissantes, des bonus ou des clés. Mais vous ne pourrez porter qu'un seul objet à la fois. Le dé-

dale des puits comporte des portes qui ne pourront s'ouvrir que si vous possédez la bonne clé. Il vous faudra donc un minimum de méthode pour avancer sérieusement et régulièrement. Il existe une option "continue" très efficace pour progresser rapidement. En effet, quand vous perdez une vie, une vidéo vous repasse votre parcours du début à la fin et vous pouvez reprendre la main à n'importe quel moment ce qui évite de repartir depuis le début. De plus, une touche permet une avance rapide de la vidéo pour vous caler plus rapidement sur l'endroit à partir duquel vous souhaitez reprendre. N'est-ce pas une innovation particulièrement "intéressante" et adaptée à ce type de jeu se déroulant dans un univers télévisuel.

Je dois avouer que ce jeu m'a particulièrement séduit. La réalisation est sans reproche, la musique cartonne bien, la présentation atteint des sommets et le jeu reconnaît un second lecteur de disquette ce qui est inédit chez cet éditeur. Cette fois-ci, Psygnosis a fait le bon choix car le soft est très beau mais en plus il est jouable (on ne perd plus au bout de 30 secondes).

kéké ROSEN

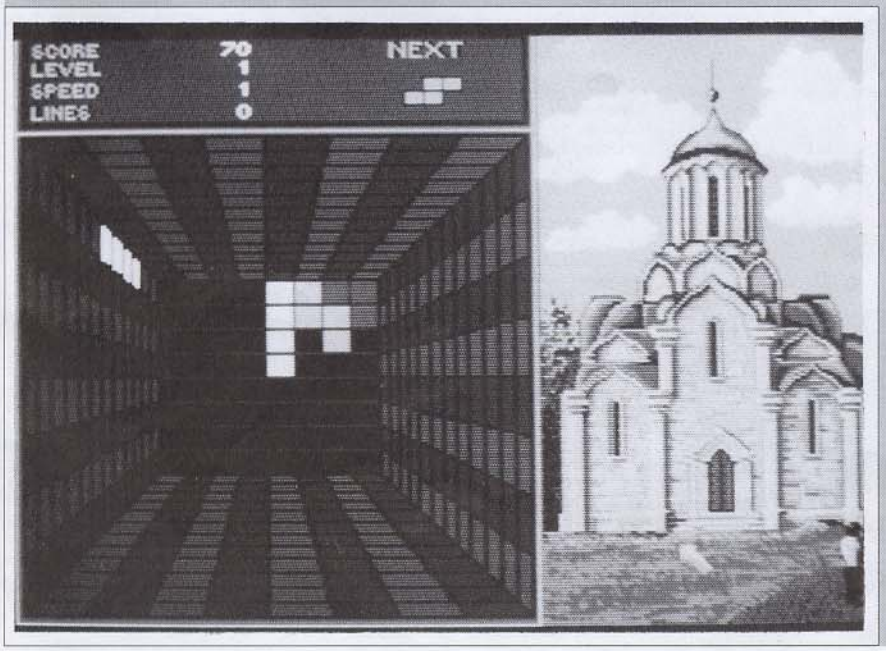
The Killing Game Show



WELLTRIS

Toute dernière production d'Alexei Pajitnov, le père de Tetris lui-même, Welltris débarque sur nos écrans après quelques mois d'attente mais cela en valait la peine car le jeu est à la hauteur de mes espérances. L'idée originale est conservée : il faut toujours s'arranger pour disposer des pièces de formes géométriques différentes de manière à former des rangées qui, une fois complètes, disparaissent automatiquement. La grande nouveauté vient du fait que la 3D fait son apparition. Jusqu'à présent tout ceci rappelle un jeu largement inspiré de Tetris mais aussi en 3D du nom de Block Out. Mais il n'y a rien de commun entre ces deux softs. Autant Block Out ressemble à Tetris mis à part la 3D, autant Welltris est novateur dans le concept. L'aire de jeu se compose dans les deux cas d'un puits vu de haut et les pièces tombent toujours au fond. Mais dans Block Out les pièces bougeaient sur les 3 axes et pouvaient se positionner au dessus de n'importe quel endroit du puits. Ainsi les différents niveaux pouvaient s'empiler s'ils n'étaient pas remplis et le jeu se terminait une fois le puits rempli. Dans Welltris les pièces se déplacent seulement sur les parois du puits et ne peuvent effectuer qu'un mouvement c'est à dire la rotation sur elle-même. Une fois le positionnement et l'orientation choisi la pièce va descendre le long de la paroi et glissera sur le fond jusqu'à rencontrer un obstacle constitué par une autre pièce ou par le mur opposé. Dès qu'une ligne verticale ou horizontale est constituée, elle s'efface et les pièces adjacentes se rapprochent du centre. En jouant avec les coins on arrive à séparer des pièces et créer des nouvelles formes de pièces qui peuvent être constituées de moins d'elements que la pièce originelle. Il arrive un moment ou une pièce n'a plus la place de se disposer totalement sur le fond. Les carrés en trop restent donc sur la paroi et cette paroi devient inaccessible pendant un certain temps. Le jeu se termine une fois que les quatre parois sont bloquées. Un cas plus rare de fin de jeu peut se présenter quand une paroi est remplie jusqu'en haut. Les options de configuration sont moins nombreuses que sur Block Out mais elles permettent d'avoir plusieurs niveaux de difficulté ainsi que plusieurs vitesses. Le jeu sauvegarde les dix meilleurs scores et vous n'aurez cesse de battre votre high-score à chaque nouvelle partie tant le challenge est prenant. A signaler pour les heureux possesseurs de disques durs que le programme s'installe sans problème et que l'on n'est pas obligé de rebooter pour en sortir.

kéké ROSEN



HERO'S QUEST Solution possible.

Hero's Quest est décidément un très bon Sierra. Les auteurs ont su créer un climat dans lequel le joueur s'incorpore dès qu'il a passé quelque temps sur le jeu. De plus, il n'y a pas de solution unique: il y a donc peu de chance pour se retrouver bloqué par un obstacle: il existe soit plusieurs solutions pour passer cet obstacle, soit d'autres quêtes intermédiaires sur lesquelles on peut se détourner en attendant de trouver la solution. Bref, un jeu à recommander à toutes les personnes qui n'ont jamais joué de jeu d'aventure: elles ne seront pas déçues et en redemanderont sans aucun doute.

Ce n'est pas à proprement parler une solution que je vous propose, dans la mesure où celle-ci ne contient pas la liste exhaustive des actions à accomplir pour devenir un Héros. D'ailleurs, je n'ai pas fini le jeu avec le score maximal de 500/500. Il y a d'autres points à acquérir en d'autres endroits, ce que je vous laisse le soin de découvrir. De plus, il est possible (je n'ai pas essayé) que certains des trucs que je vous donne ne fonctionneront pas si vous n'avez pas choisi le même type de personnage que moi (j'ai opté pour un guerrier). Mais bien évidemment, vous pourrez compléter le jeu quel que soit ce choix initial.

Et maintenant, au boulot: tâchons de devenir un Héros!

Avant tout, un bon entraînement est nécessaire pour venir à bout de certaines énigmes: il faut vous exercer à l'escalade, au lancer de dagues (si vous en avez une), à se déplacer sur la pointe des pieds, etc... Le simple fait d'exécuter ces diverses actions fera grimper vos points dans la qualité concernée. Pour l'escalade, je vous recommande l'arbre qui se trouve en face de la cabane du guérisseur (Healer's): tapez climb jusqu'à ce que vous soyez trop épuisé pour continuer. Le lancer de dagues peut être pratiqué sur la cible qui se trouve sur le mur sud de la ville. Cela peut vous permettre d'amputer un attaquant de quelques points de vie avant que celui-ci ne vous tombe dessus. Le déplacement "furtif" est plus aisé à pratiquer: il vous suffit de marcher quelques secondes de cette façon à chaque nouvelle image (commande sneak ou stealth). Enfin, quand vous aurez trouvé un passe-partout (lockpick), vous pourrez vous y exercer discrètement le soir dans la ville.

Pour l'art du combat, rien ne vaut le combat! N'hésitez pas à vous dérober (dodge), parer (parry) et bien entendu à attaquer (weapon use). Une autre méthode consiste à vous rendre vers l'heure du déjeuner dans la cour du château du baron: vous y trouverez un maître d'armes qui vous entraînera pour pas cher. Tous ces exercices entamant votre résistance physique, il vous sera possible de vous reposer régulièrement (rest) pour regagner quelques précieux points. Mais si l'attaquant est trop fort pour vous, vous pouvez toujours vous échapper pendant le combat, et même avant que celui-ci n'ait commencé (run).

Si vous vous trouvez un peu à court d'argent au cours du jeu, vous pouvez toujours aller travailler dans les étables du château (une fois par jour seulement). Cela permettra de vous assurer le gîte et le couvert et également de faire passer le temps un peu plus rapidement. Autre méthode: ramener des ingrédients au guérisseur (champignons magiques par exemple).

Au cas où il soit trop tard pour aller vous coucher, vous pouvez toujours aller voir l'ermite à côté de la cascade (il suffit de savoir escalader convenablement et de s'écarter précautionneusement quand celui-ci ouvrira la porte). Moyennant une ration de nourriture, celui-ci vous offrira l'hospitalité et vous apprendra également des choses intéressantes sur le magicien Erasmus et sur un sort particulier.

A propos d'Erasmus, il semblerait que celui-ci ne soit utile qu'aux magiciens: à part la promesse d'une récompense si je le battais à son petit jeu, je n'ai rien appris d'autre. Je n'ai pas pu visiter les autres pièces de sa demeure. Y êtes-vous parvenu? Peut-être est-ce réservé aux magiciens.

Gardez tout ce qui précède en tête pendant le déroulement du jeu que nous attaquons pas plus tard que maintenant.

Dans la ville, vous pouvez commencer par acheter cinquante pommes pour les donner à Brauggi, l'ogre des neiges que vous rencontrerez à l'est de la ville. En échange, celui-ci vous donnera une gemme qui vous servira à entrer dans la demeure de l'ogresse Baba Yaga. En effet, le crâne qui en barre l'accès n'a pas d'yeux, contrairement aux autres qui ornent la palissade de la maison de cette charmante femme. Lui donner la gemme permettra de pallier cette malheureuse déficience et de vous ouvrir l'accès à la demeure. Cela dit, un petit dialogue préalable vous permettra d'apprendre les paroles à prononcer pour rendre celle-ci accessible une fois la palissade abaissée ("Hut of brown, now sit down").

Baba Yaga n'est pas une personne très amène. En fait, elle vous menacera tout simplement de vous changer en crapaud si vous ne lui ramenez pas de la racine de mandragore (mandrake root) avant le lever du soleil. Celle-ci pousse sur les tombes du cimetière mais doit être cueillie à minuit pour garder toute sa puissance magique. L'ennuyeux, c'est que des esprits antipathiques hantent le cimetière à cette heure tardive, et seul l'achat de l'undead unguent chez le guérisseur vous permettra de tenir ceux-ci éloignés (pas cher: 100 silver. A ce propos, rappelez-vous que 1 gold vaut 10 silver).

Ne vous faites pas d'illusion: cette quête intermédiaire ne vous rapportera rien, à part quelques points. Elle est juste destinée à vous faire rencontrer Baba Yaga et à savourer la revanche que vous prendrez sur elle un peu plus tard.

Une autre quête intermédiaire: ramener l'anneau au guérisseur. C'est tout simplement la pie dont le nid se trouve à côté de sa hutte qui l'a dérobé, ainsi que le reflet dans son nid aurait pu vous le faire remarquer. Pour le récupérer, rien de plus simple: il suffit d'escalader l'arbre et de faire l'équilibriste sur la branche. Vous ne pourrez réussir cette manoeuvre que lorsque vous serez suffisamment agile, alors soyez patient! En guise de récompense, le guérisseur vous donnera des potions dont vous trouverez sûrement l'utilité au cours du jeu.

La dryad, la créature des bois, se trouve au sud-ouest du plan de jeu (suivez l'élan). Pour la satisfaire, il vous faudra lui ramener une graine appartenant aux plantes souffleuses qui se trouvent au nord. Pour attraper cette graine qui passe d'une plante à l'autre, escaladez la paroi rocheuse, positionnez-vous au-dessus de l'une des plantes et attrapez (catch) ladite graine. Pour vous remercier, la dryad vous apprendra l'existence d'une potion qui brisera le charme magique dont est victime la fille du baron (dispel potion). Mais il vous faut d'abord en rassembler les ingrédients.

Le gland magique (magic acorn) vous est donné par la dryad elle-même. La flying water n'est rien de plus que de l'eau soutirée à la cascade qui se trouve au sud-est du plan du jeu. La poussière de fée (fairy dust) doit être demandée aux fées qui se promènent au-dessus des champignons magiques, la nuit (information prise auprès du guérisseur). N'oubliez pas de vous munir d'une flasque vide pour recueillir la poussière. La fourrure verte (green fur) peut être obtenue auprès des Meeps: il suffit de leur demander. Restent les fleurs ramenées d'Erana's Peace: allez les cueillir.

Petite parenthèse à propos d'Erana's Peace. Goûter au fruit de l'arbre vous fera du bien. D'autre part, ainsi que le tenancier de la boutique de magie vous le laissait entendre, il y a un secret qu'il est aisé de mettre à jour: il suffit d'ouvrir la grosse pierre. Cela peut se faire avec un simple sort open. Vous trouverez un parchemin qui vous enseignera un sort. Fin de la parenthèse.

Parlons un peu des voleurs maintenant, avant d'en venir à l'essentiel. Ceux-ci ont un signe de reconnaissance qui vous évitera de vous faire étriper si vous avez la curiosité d'aller dans la petite ruelle le soir. Il vous suffit de faire ce signe (make thieves sign) pour entrer dans leur mystérieux monde: on vous donnera un mot de passe que vous répéterez à l'idiot du village dans la taverne, afin que celui-ci vous laisse le passage vers la guilde. Une fois en bas, vous pourrez acquérir -- outre une licence -- un magnifique lockpick qui vous permettra de vous introduire chez les gens la nuit pour leur voler un peu d'argent ou encore de venir à bout de serrures réticentes.

Au nord-est du plan du jeu se trouve une grotte gardée par un ogre. Celui-ci est très difficile à battre (mais c'est possible). La meilleure solution si vous ne vous sentez pas de taille, est de vous introduire dans la grotte en courant. A l'intérieur, il suffit de donner de la nourriture à l'ours pour l'amadouer. La pièce suivante est défendue par un Kobold. Là encore, deux possibilités se présentent: vous pouvez soit le tuer, soit vous approcher furtivement de lui afin de le démunir de la clé qu'il porte autour de son cou (au passage, il y a un coffre invisible en bas de l'image). Cette clé vous permettra de libérer l'ours et de briser ainsi le charme dont est victime le fils du baron, car il s'agit bien de lui! N'oubliez pas d'aller faire un tour au château afin de toucher votre substantielle récompense (50 gold!). Autre chose: l'ogre barrant l'accès de la grotte a lui aussi un coffre qui contient un peu d'argent. Il suffit de le terrasser pour pouvoir s'en approprier.

La quête pour retrouver Elsa, la fille du baron, est un peu plus longue. Tout commence dans la taverne où vous aurez peut-être remarqué une boule de papier sous un tabouret. Celle-ci vous apprendra l'existence d'un mystérieux rendez-vous entre deux personnes non moins mystérieuses à côté de la cible à midi. Vous pourrez surprendre les propos de deux brigands en vous cachant derrière les buissons. Vous y apprendrez que la fille est retenue par les brigands et que leur repaire possède une entrée secrète à l'endroit où se trouve l'Antwerp. Mais pour y entrer, il vous faudra vous approprier la clé de l'un des deux compères. Si vous êtes de nature non violente et que vous maîtrisez suffisamment l'usage de votre lockpick ou que vous possédez le sort open, vous pourrez vous abstenir d'occire l'un des deux bandits (on remarque au passage qu'il y a une solution pour chacun des trois types de personnages).

Une recherche approfondie du lieu dit révélera la serrure en question, et il vous suffira d'ouvrir le rocher pour découvrir complètement l'entrée. Si vous décidez d'entrer sans précaution préalable, vous tomberez sur un Troll fort coriace (mais non invincible malgré tout). Aussi est-il plus prudent de prononcer les mots recueillis un peu plus haut: "hiden goseke". Le Troll vous laissera alors le passage libre.

Vous arriverez alors devant l'entrée du repaire des brigands, soigneusement défendue par un minotaure des plus attentifs. Si votre score en stealth est très bon, vous pouvez vous aventurer à essayer de déjouer sa surveillance. Sinon, la meilleure solution, outre celle qui consiste à le transformer en hamburger, est probablement de lancer le sort découvert à Erana's Peace qui calmera celui-ci pendant un temps suffisant pour que vous vous introduisiez dans la forteresse. Il suffit de déverrouiller la porte principale ou encore d'escalader par les côtés.

La cour principale est un vrai piège et il ne fait aucun doute qu'il vous faudra plusieurs tentatives pour arriver à la porte au fond. Voici la marche à suivre. Eviter le tapis devant ainsi que le passage par la droite: contourner le tas de bûches par la gauche, traverser le gouffre en utilisant la passerelle à droite, et enfin enjamber soigneusement la corde afin de ne pas avertir l'Antwerp de votre arrivée (step over rope). Une fois entré, il faut faire vite: fermer la porte par laquelle vous êtes entré, bloquer celle au fond à droite avec la chaise, et faire tomber le chandelier afin de bloquer le passage des trois brigands qui entrent par la gauche. Ensuite, monter sur la table, prendre la corde qui soutient le luminaire, et dans un gracieux élan, se précipiter sur la porte au nord.

Le labyrinthe est bien moins méchant qu'il n'y paraît, tant que vous restez loin de "Me" et que vous restez au centre du chemin afin de ne pas être déséquilibré par les divers ustensiles que celui-ci vous jette à la figure. Il vous suffit alors d'aller tirer la corde qui pend en haut à gauche, puis d'aller ouvrir la porte au fond à gauche (écartez-vous du chemin!).

Vous vous retrouvez alors en face du chef des brigands qui n'est autre qu'Elsa qui a été ensorcelée. Soyez rapide! Lancez la potion sur elle et elle se métamorphosera sous vos yeux. Ensuite, prenez rapidement le miroir d'Erasmus sur le bureau ainsi que les potions et sortez en utilisant le passage secret emprunté par Elsa (si vous pensez à revenir dans le repaire des brigands par la suite, abandonnez l'idée...).

Maintenant, il ne reste plus qu'à régler son compte à Baba Yaga qui, telle la Gorgone Méduse, subira les effets de son propre sortilège quand vous aurez utilisé le miroir d'Erasmus contre elle.

Voilà qui marquera la fin du jeu. Comme les gens de Sierra On Line ne sont jamais à court d'idées, on vous demandera à la fin si vous désirez sauvegarder votre personnage afin de le reprendre dans Hero's Quest II qui ne saurait tarder à sortir. Charmante attention. Voilà donc une des nombreuses possibilités de finir ce jeu. Il est possible de gagner des points supplémentaires en terrassant le minotaure, le troll, ou encore en battant Erasmus à son jeu du Mage Maze (je n'ai jamais réussi, et vous?). Si vous trouvez d'autres façons, n'hésitez pas à me les communiquer, je suis curieux de les connaître (vous pouvez me joindre sur Deep en bal ANEWS).

Rendez-vous dans Hero's Quest II: Trial by Fire.

Cédric

Stupéfait. Stupéfait, je suis. C'était un midi, sur Canal+. Je mangeais goulument mes courgettes farcies, lorsque tout à coup, stupeur, ils m'annoncent au poste que Plastic Bertrand c'était pas lui qui chantait "Ca plane pour moi"! On l'a pris uniquement parce qu'il "passait bien" à la télé, pour faire du play-back et danser façon Airbus A320 piloté par un parkinsonnien. Tout Plastic était en toc! C'est trop dur la vie. Alors du coup, comme un belge m'avais déçu, je me suis dis, dans ta rubrique tu vas redorer le blason de cette fière peuplade, et c'est ainsi que vous allez avoir droit au best of des DP de Nico François ce mois ci.

PowerPacker 2.3b : l'un des trois compacteurs de données les plus performants et utilisés sur Amiga avec Arc et Zoo. Celui ci étant construit pas loin de chez nous, a l'avantage de posséder des updates régulières. Il a été plusieurs fois testé dans le journal et se trouve également sur les MIA Disks. Il n'était pas encore sur DEEP, l'erreur est réparée. Je vous rappelle que désormais, les DP en téléchargement sont eux aussi compactés, et que vous pouvez télécharger trois fichiers par DP, l'exécutable, les docs, et les sources.

PPMore 1.6 : Affichez vos textes ASCII, même s'ils ont étés compactés avec PowerPacker!. Pratique, efficace, élégant, se porte avec toutes machines de notre gamme préférée. Idéal pour vos sorties papier. N'existe qu'en une seule taille mémoire. Une réalisation Nico François. Un cadeau supplémentaire pour les 100 premières réponses ("s'en fiche des baleines" par le commendant Koustôt).

PPShow 1.1 : utilitaire d'affichage d'images IFF compactées ou non. Si vous possédez une banque d'images digitalisées au format standard Amiga, en vue de la réalisation d'une création multimédia, afin de sensibiliser la jeunesse aux problèmes de l'Image vecteur de communication de l'an 2000, plus simplement, si vous stockez les images de cul sur Amiga, vous avez pu constater que cela prenait pas mal de place. PowerPacker va vous permettre de tasser votre album. PPShow vous permettra de consulter votre bibliothèque sans que vous ayez besoin de passer trois heures à décompacter, visionner, recompacter . Les 1000istes seront heureux, PPShow tourne en PAL, PPShow gére le cyclage (TAB), PPShow imprime même vos créations sur papier (P).

Selector V2.5 : en français, selecteur V2.5. Ce programme va vous permettre d'appeler différents programmes en cliquant simplement sur leurs noms. Vous pourrez les lancer en multitache, demander la simple exécution de votre éditeur de texte favori après avoir lancé un antivirus, etc. Encore un programme pratique de Nico François (Nico c'est son prénom et François son nom; ils sont fous ces belges).

Notons tout de même, que tous les jôlis DP de notre brave Nico possédaient des docs claires, complètes, assez longues, mais en anglais. Hé Hé Hé, bande de petits veinards, le père Kid Chorizo, il vous récupère du bon DP, et en plus il vous les met sur DEEP avec les docs en français, parce que Moustafa **OBP Electronix**, membre du klub **BUGSS**, mon dealer de DP préféré, a traduit, en échange d'un pot détente pour son Amiga 103, toutes les docs des DP de ce mois. Merci Moustafa.

Kit-DILBM-PILBM : Par Eric Graham,Mr Sculpt 3D, pour faire des zimages en 3D.

DILBM calcule les différences entre deux fichiers images, en vue de la réalisation d'une animation d'une fluidité Fulka.

PILBM comprime plusieurs fichiers de différences en un seul fichier d'animation.

MOVIE joue l'animation. Le kit contient la version 1.01 de MOVIE, la référence, livrée avec la doc en français et avec des exemples, mais vous avez également la version 1.3 qui en plus d'animer vos boules, vous permet d'y mettre du son digitalisé. Là itou, vous aurez une doc. Enfin NEWMOVIE qui est bien aussi.

C'est désormais bon, DEEP sera régulièrement approvisionné en DP neufs. Les DP que vous trouverez seront évidemment testés dans le ANews du mois, de temps en temps, quelques inédits seront directement rajoutés par DEEP lui même, directement sur le serveur. Pour éviter la panique de la recherche des nouveautés et les dépenses inutiles, tous les nouveaux DP du mois seront rangés dans le téléchargement en rubrique "Nouveautés". A la sortie du nouvel ANews, ils seront remplacés; vous les retrouverez évidemment dans les rubriques Utilitaires, Graphisme...

Afin de vous faciliter la vie, vous trouverez également dans la rubrique Nouveautés, le programme "LISTE", que vous pourrez télécharger pour connaître la liste de tous les DP de DEEP, par rubrique et par numéro. Je vous rappelle qu'une fois dans une rubrique, vous pouvez accéder à un DP en tapant directement son numéro. Cette liste sera mise à jour tous les mois.

Enfin deux mots sur le type de DP que vous trouverez chaque mois : - les must, absents par je ne sais quelle raison (PowerPacker... ce mois ci), - les updates de DP déjà présents sur DEEP (bientôt la dernière version de DMouse), ce qui permettra de mettre à jour la liste avec les numéros de version, - les derniers arrivages incontournables (SID il y a deux mois), - les autres, parce qu'il faut aussi penser à eux. Autant que possible, et ce quel que soit le type de DP, nous essayeront de vous fournir des docs traduites, des versions améliorées et caetera, et K, et TERRA ...

Pour toutes suggestions,

BAL CHORIZOKID
sur le 36-15 DEEP

Chorizo Kid, apprend que les mutins Belges viennent de passer la berge du ravin. Double Ouf!

TOPLINE
SOS

QUI N'A PAS TOURNE EN ROND DEVANT SON AMIGA OU PC

Vous séchez devant une mountlist, l'installation d'une carte, d'un disque dur etc...
Vous désirez sortir du Workbench et explorer le CLI, Faire communiquer le PC et l'Amiga.
Vous désirez vous lancer dans la vidéo et les mots Genlock, RVB,RGB,YC blackburst, splitter etc... sont des mots barbares.
Ou simplement une question sur votre Micro
Un Banc d'essai des Nouveaux Hards et Soft.

TAPEZ 3617 TOPLINE
Posez votre question
REPONSE SOUS 24H

DPP ?

La réponse d'Ed: le mois dernier à la lettre de Serge Hammouche (courrier page 52) a provoqué bien des remous, ce qui fait plaisir à Ed: même si il a des regrets (voir ses commentaires).

Le temps étant court et l'NMPP étant L'NMPP (notre journal était livré à Paris le 11 octobre, mais, à en juger par les appels de lecteurs en manque, la distribution aux endroits tels Mimizan Plage n'a pas été des plus rapides) le seul commentaire écrit que nous ayons à publier est celui de Chorizo Kid, l'un des fondateurs de l'association A-Link.

Ce sujet est nouveau et nous n'avons pas de préjugés. Nous apprécierons vos commentaires pour nous aider à y voir clair...

Au tour du Saucisson Ibérique:

Depuis quelques temps, le monde du DP s'agite violemment, sans pour autant résoudre l'éternel dilemme :

- les logiciels commerciaux sont vendus trop chers, alors on ne les achète pas, voire on les pirates (si si, il y en a qui font ça!), mais c'est dommage pour les auteurs qui ont bossé dur et qui ne vont pas gagner grand chose; "si seulement on pouvait leur envoyer directement un peu d'argent, sûr, on le ferait!"

- les logiciels Domaines Publics (freeware ou shareware) sont une excellente idée. C'est bien, pas cher. Mais dès qu'il faut envoyer 50 ou 100 balles à l'auteur, c'est fini, il n'y a plus personne.

Alors d'abord une précision. La légende prétend que le shareware (envoie d'argent aux auteurs de DP) marche bien aux States. Pouf Pouf, dis-je. Ed: me le disait encore récemment, un article US prétendait bien le contraire.

Prenons le cas de GNU Emacs, l'éditeur dont Cédric vous parlait le mois dernier. GNU est en domaine public total; vous ne payez rien pour l'avoir. Mais si vous voulez la doc, 300 pages très denses, il vous en coûtera dans les 300 balles. Et GNU sans la doc c'est comme trouver le siège social d'ANews sans carte, c'est impraticable. (Si vous voulez en savoir plus sur GNU, si vous voulez la doc (version Unix), ..., écrivez à: Free Software Foundation, 1000 Mass Ave, Cambridge, MA 02138, USA. Pour les curieux, GNU veut dire "GNU's Not Unix!"; récursif n'est-il pas!).

Dans un tel cas, et il en existe bien d'autres pour les DP des machines Unix, peut-on encore parler de Domaine Public? Mais qui s'en plaint? Doit-on renommer ce domaine la "zone grise" du DP (copyright Ed:)?

Revenons à l'Amiga. Depuis quelques temps, une troisième voie (zone grise!) a là aussi fait son apparition: l'édition de logiciels de qualité commerciale en domaine public.

Une des premières et rares expériences fut Tetrix Metallica de MIA Software. Le soft était excellent, mieux que Tetris, les auteurs ayant pûrement et simplement réalisé l'adaptation du Tetris Arcade. Le jeu devait être vendu 50F, prix imbattable, et "commercialisé" par les associations de diffusion de domaine public, Hermès en tête. Manque de chance, l'éditeur de Tetris a interdit la sortie de Tetrix Metallica. Du coup nous n'avons pas pu savoir si cette "troisième voie" était bonne.

Les questions restent sans réponses. Le public aurait-il acheté le jeu par un tel circuit (envoi d'argent avant de recevoir la disquette)? Le programme restant évidemment domaine public, c'est à dire copiable par n'importe qui sans être hors la loi, les "copieurs" satisfaits auraient-ils envoyé l'argent aux associations de diffusion? Et si ces "copieurs" n'envoyaient rien, les acheteurs suffiraient ils à payer convenablement les auteurs? Et a les payer mieux que par les circuits commerciaux classiques? Hein?

Car là est le seul intérêt de la manip; que les auteurs gagnent plus en distribuant leurs créations par les associations DP que par les éditeurs. C'est la seule façon d'obtenir des softs de grande qualité à des prix DP.

Ces Domaines Publics Payants (je préfère ce terme à "zone grise") seraient le haut de gamme du domaine public, il est normal qu'ils soient vendus plus cher. Ceci n'empéchant évidemment pas la sortie bien plus importante en quantité, des DP "classiques" à 30F. On retrouve d'ailleurs ce mécanisme dans le circuit commercial: des logiciels "bon marché" (petits jeux, utilitaires anciens...) et le haut de gamme commercial (gros utilitaires, jeux récents...). Pourquoi refuser de l'appliquer au DP? Au nom du monopole des éditeurs? Cela leur pose-t-il un problème moral que d'interdir la sortie d'un DP trop concurentiel? Hein? Il me semble que pour eux aussi la publicité est gratuite; un test de jeu, c'est quoi, hein?

Deuxième expérience, Amigatel II. Curieux de connaître les réponses à toutes ces questions, et ayant l'opportunité de récupérer Amigatel pour en faire la version II, l'association de diffusion de logiciels domaines publics, ALink, dans laquelle je m'investis tard dans la nuit, propose donc Amigatel II pour 130FF. La qualité professionnelle du produit est incontestable. Le prix du produit est lui exceptionnel pour deux raisons:

- 7 à 8 fois moins cher que dans le commerce lors de sa sortie en version 1 il y a trois ans;

- mais prix élevé rarement atteint pour un logiciel domaine public. Car OUI, Amigatel II est bien domaine public, c'est à dire que vous pouvez le recopier librement, le donner à vos amis, partager les frais... mais n'oubliez pas que dans ces cas, les auteurs ne toucheront rien.

Et le résultat??? En un mois ALink a vendu plus d'Amigatel qu'il ne s'en était vendu en trois ans de vie commerciale! Pour les auteurs, toucher un gros pourcentage sur une petite somme est aussi, sinon plus avantageux, que de toucher un petit pourcentage sur une grosse somme!

Vos lettres d'accompagnement redemandent de telles expériences. Le prochain pas sera à faire, à mon avis, avec un logiciel plus "grand public" qu'Amigatel. Je pense qu'un jeu "commercial" serait le test ultime. En effet, le succès d'Amigatel est évident, mais ce genre de logiciel touche un type restreint d'utilisateur (le minitel coûte cher, de nombreux jeunes n'ont pas l'autorisation des ancêtres...). Un jeu (ou un utilitaire grand public) toucherait un public plus nombreux.

Il ne faudrait donc pas grand chose pour que le DPP s'impose enfin dans l'édition-distribution des logiciels: des auteurs prêt à prendre un risque et un public prêt à suivre ce risque et à jouer le jeu.

ChorizoKid,

le public est son domaine.

Ed: Zone de Réflexion

1. La critique la plus évidente de mes propos venait de quelqu'un qui connaît bien le domaine public, ayant passé pas mal de temps à en propager. Il me demandait pourquoi j'avais buté contre le prix de 75F pour deux disquettes de Serge Hammouche, quand d'autres services de domaine public, Hermès Diffusion pour ne pas les nommer, vendent des disquettes de collections spéciales - et plus particulièrement des disquettes entièrement francisé, comme celles de Serge - pour 35F la disquette. Il me rappelait que deux fois 35 font 70.

J'ai toujours été nul en math, et voilà, on voit jusqu'où une telle défaillance peut mener. Effectivement, je n'avais pas à classer ces disquettes en zone grise (ou faut-il dire DPP?); c'est du DP pur et simple et je demande pardon à Serge.

2. Certaines personnes, lisant ma réponse, ont cru que je faisais du protectionnisme, c'est à dire que je voulais décourager des gens qui faisaient du DP en dehors de Hermès Diffusion. Je voudrais dire sans ambigüité que ce n'est pas le cas et qu'A-News n'a aucun accord de cette nature avec Hermès et n'a pas du tout envie d'en avoir. Pour nous ce sont des gens du nord qui nous envoient tous les mois, à l'heure voulue, des informations précieuses sur les dernières DP des grandes collections. En retour de cette tâche ils ont le droit de mettre leur bon de commande à la fin de la liste. Ils sont contents, nous sommes contents, et, espérons-le, vous êtes contents. C'est un système qui marche! Mais simultanément, et en dehors de cet arrangement, A-News a toujours fait tout son possible pour encourager la diffusion des DPs. Nous prenons notre pied en publiant dans les pages de News les annonces de formation et de progression des associations; nous publions gratuitement dans nos petites annonces les textes publicitaires (avec pour seule condition le fait qu'il faut nous envoyer l'annonce chaque mois); nous publions en permanence et gratuitement les adresses des clubs, qui sont souvent des pourvoyeurs de DP, et nous vendons la publicité grand format aux associations de DP à moitié prix, c'est à dire sans bénéfice (sauf le bénéfice de votre reconnaissance). Giorgio Cupertino était le fondateur de la tradition DP de A-News, et nous espérons pouvoir continuer longtemps sur cette voie.

3. Enfin, la zone grise. Cette appellation incontrôlée à déjà donné naissance à une autre: le Domaine Public Payant (DPP) de Chorizo Kid (voir sa lettre). Son idée est d'introduire des programmes de qualité, tel Amigatel, dans le domaine public avec une opération de vente (130F, en partie remboursés aux auteurs) suivie par la possibilité de copier librement. C'est sympathique, et nous pouvons sans problème tester de tels logiciels dès leur lancement, comme nous avons fait avec "Musical Enlightenement" d'UGA. Mais si je ne me trompe pas, Musical Enlightenment n'est pas dans le domaine public (c'est même protégé) et c'est là, peut-être, où la zone grise commence. J'ai du mal à voir comment un programme protégé et vendu au prix de 180F peut être traité par le système de DP, même si le but annoncé par Ron Fonteine d'UGA est doublement bon: de vendre des programmes de qualité à bas prix, et de rembourser au maximum les auteurs en minimisant les frais administratifs. Je sais que les membres d'Hermès Diffusion ont longuement réfléchi sur ce sujet; qu'ils nous envoient leurs commentaires...

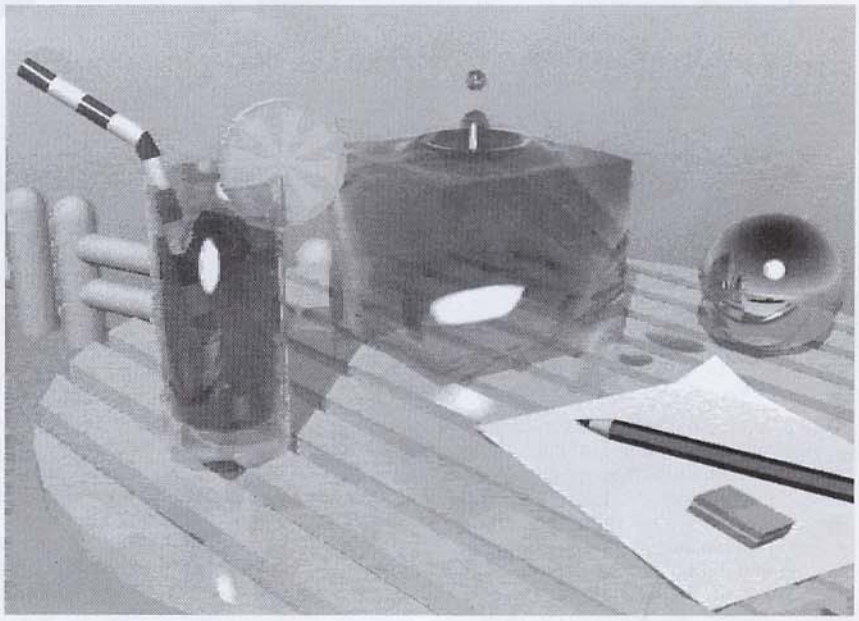
En conclusion je voudrais répéter que A-News voudrait encourager la production de logiciels de domaine public en français, et nos réserves à propos des disquettes de Serge étaient seulement en relation avec les formulaires de diffusion à suivre. Son travail en francisant et déboguant PCQ est en fait un modèle à suivre (du moins, je l'espère. Au fait, Serge, pourquoi pas nous envoyer un exemplaire pour test..?). Nous pouvons, finalement, concevoir qu'un auteur ou traducteur de DP en français vende ses disquettes à 30F, 35F, ou même plus, à condition que a) les obligations imposées par l'auteur original soient remplies ou que l'auteur ait donné son accord pour la vente spéciale de la version française, et b) que les disquettes soient véritablement en domaine public, c'est à dire (dans le cas présent), librement copiables.

Et puis... Ces dires ne relèvent pas d'une tablette sacrée qu'Ed: vient de déterrer dans son jardin. Tout est discutable. Ecrivez-nous.

- Ed:

FRedChef : certains de nos lecteurs pourraient s'interroger sur la genèse de l'expression "zone grise" largement à la mode depuis la parution du numéro précédent .

Issue des circonvolutions britanniques de la matière grise d' Ed:, il s'agit d'une version de la TWILIGHT ZONE à usage de la Dordogne et des départements limit rophes. Reportez-vous à la Trame du YETi de ce mois-ci pour une explication plus précise de ce phénomène.



Solid Water par Francois Rimasson (Digital Dreams Studio, 99-36-23-47)

Bonjour à tous,

Tout d'abord, merci d'avoir changé ce petit je ne sais quoi qui a apporté une meilleure lisibilité. Les articles ressortent mieux et sont du même coup plus agréables à l'oeil. Pour ce qui de l'augmentation du nombre de pages qui était annoncé dans le numéro 28, je m'attendais à plus. En effet, même si passer de 52 à 56 pages correspond à une augmentation de XX%, c'est tout de même faible, surtout en regard du nombre de pages actuel. Cependant, le contenu est de meilleure qualité que certains qui ont plus de pages mais qui ne les utilisent pas à bon escient ou qui ne disent pas grand chose d'intéressant.

Ceci dit, j'aime quand même beaucoup A-News, puisque je l'achète depuis le numéro 1 et je n'en ai manqué aucun. A propos de "A-News", je préfère de beaucoup ce nom que "Amiga News". Enfin, c'est une question de goût.

Pascal Pigot, Orleans.

Ed: Le "petit je ne sais quoi" est le résultat de notre nouveau système de production. Avant, les pages (générées par Professional Page) étaient sorties sur imprimante laser à 300ppp et ces feuilles étaient photographiées, les clichés obtenus servant à faire les plaques métalliques utilisées par l'imprimeur. A présent les fichiers postscript des pages (toujours faites avec ProPage) sont "imprimés" en RAM: au lieu d'être envoyés à l'imprimante laser. Puis, à l'aide du programme Dos-2-Dos ils sont transferés sur une disquette 3.5 pouces préalablement formatée en MS-DOS dans df0: Ce programme Dos-2-Dos de Central Coast Software est un bijou. Il suffit de taper Copy RAM:Fichier.ps DF0: pour transférer de l'Amiga au PC. Les disquettes sont alors livrées à un flasheur (service photocomposition) et et les pages sorties directement en film sur une photocomposeuse à 1300ppp. Ces films sont utilisés pour faire les plaques métalliques de l'imprimeur. Il n'est pas étonnant que de passer de 300ppp à 1300ppp rajoute un "petit plus".

Oui, c'est vrai que nous avons tendance à trop brailler au sujet de nos petites améliorations (FredChef y est allé un peu fort le mois dernier en promettant plus de couleurs, mais personne peut nier qu'il y a actuellement plus de A... et ce mois-ci il y a même 64 pages - un record!). Lentement mais sûrement est une très bonne devise.

Pour le nom, oui, c'est une question de goût. Mais au moins le nouveau Amigaïste qui cherche un journal en kiosque trouvera plus facilement - et puis ça fait du bien de voir dans des endroits grand public ce nom Amiga qui a été si longtemps si bien caché...

PS: Je suis presque certain, c'est à dire je le sens dans mes os, que le numéro de décembre va vous impressionner!

Cher A-News,

Je rencontre d'énormes difficultés dans mes applications bureautiques avec mon Amiga 500 (+ Disque Dur + 3Mo Ram) et mon imprimante Epson LQ 500. Je n'arrive pas à obtenir de résultat propre et sérieux. Je voudrais bien savoir si je suis le seul à merdoyer de la sorte ou si autrui (ou autruite) se heurte aussi à des problèmes semblables.

En matière de traitement de texte, j'en connais deux: Prowrite et Excellence. Acheté le premier. Testé le second. Outre le fait que je les considère mauvais dans l'ensemble, je constate que les sorties imprimantes en qualité "standard" sont IGNOBLES. Seules sont utilisables les fontes de l'imprimante, c'est à dire impression en qualité "courrier" (NLQ), Topaz 8 ou 11 à l'écran pour la justification.

En PAO, acheté PageSetter. Plutôt qu'un long discours, reportez-vous à A-News n°27, pages 40-44, ou au n°22, où un article sur PageSetter, dont une page, rédigée avec celui-ci et sortie sur imprimante matricielle, est censée nous convaincre que nous avons là un produit d'une exceptionnelle qualité! J'ai un jour amené un bulletin d'une vingtaine de pages réalisé avec PageSetter et sorti sur mon Epson à mon imprimeur: il a (poliment) refusé de faire un travail aussi d...

Côté base de données, investi dans SuperBase Pro. Ergonomie médiocre, plantages et gurus, bugs dans le langage DML M'ont convaincu qu'on ne pouvait pas en faire une application professionnelle sérieuse et fiable. Au niveau des sorties imprimantes, ce fut un combat épique qui dura plusieurs jours pour obtenir un résultat correct, certes, mais à condition de surveiller chaque page comme lait sur le feu.

Résumé: toutes mes applications bureautiques se traduisent en combat corps à corps avec la machine, au vainqueur incertain. Résultat: PAO exit, car apparemment, sans imprimante laser et fontes postcript, rien de possible. Ce qui rend l'Amiga nettement moins concurrentiel, en fait, plus du tout. Traitements de texte exit, car j'ai un résultat identique, en qualité courrier, avec Cygnus Ed, qui sait justifier un texte (menu Spécial/Format/With Fill ou shortcut Amiga f), qui fait ça très bien avec une ergonomie parfaite.

Je signale que mes amis équipés d'autres marques, notamment Atari et macIntosh, n'ont aucun problème de ce genre, et sortent avec leur imprimante matricielle 24 aiguilles et leur logiciel WYSIWYG des documents IRREPROCHABLES, en traitement de texte comme en PAO.

Peut-être n'utilisè-je pas les bons logiciels? Y a t-il un traitement de texte WYSIWYG qui pilote correctement une 24 aiguilles standard? Et une PAO? Existe t-il, myrmadon, misère de grenouille, une application bureaucratique SERIEUSE sur Amiga?

Voilà les questions importantes qui vont décider du succès de l'Amiga. Car, comme le dit J.F. Chapelle dans son courrier du n°28, qu'y a t-il d'autre que les PRO-SCULPT-VIDEO-VIEW-SOUND et autres AUDIO-DIGI-ANIMATE-7D, certes intéressants, mais certainement pas tout-public.

J'aimerais voir A-News répondre à ces questions de base, qui concernent la majorité dans ses applications quotidiennes: courrier, affiches et affichettes, rédaction de rapports et de dossiers, et autres besoins courants.

J'aimerais des articles plus critiques, plus réalistes, sur ces logiciels, et non ces compte rendus dégoulinant de complaisance, oeuvres de fanatiques aveuglés par l'étoile Amiga, car comment pourrait-on autrement encenser des logiciels qui réellement ne valent pas grand chose? Cet article du n°22 de Marc Mendez sur PageSetter en est un exemple type: comment peut-on oser présenter à des milliers de lecteurs un résultat aussi pitoyable et soutenir tout au long de l'article des affirmations aussi excessives sur la qualité de WYSIWYG?

J'aimerais aussi que la rubrique courrier soit plus importante, doublée et plus si possible, afin que les questions de fonds soient posées.

Pierre-Louis Mangeard Le Tampon (97)

Ed: Quoi? Prowrite mauvais? Avez-vous essayé Wordstar? Pour les sorties imprimantes, il existe Pixelscript, un utilitaire pour convertir des fichiers postscript en fichiers lisibles par imprimantes (matricielles, jet d'encre ou laser) non-postscript. Nous ne l'avons jamais testé, mais les tests américains que j'ai lus étaient positifs (Pixelations, Inc PO Box 547, Northboro MA 01532, USA, tél 508-393-7866, FAX 508-393-6119.). Néanmoins en général il est vrai que les interfaces pour imprimantes semblent souvent défaillantes sur Amiga. Que ceux qui ont découvert les bons couples Amiga-imprimantes nous le signalent! (Avez-vous remarqué que Marc a encore dégouliné le mois dernier, au sujet de l'imprimante Star LC10?)

Pour Pagesetter, je ne vois pas comment vous pouvez insinuer que vous avez été trompé par l'article de Marc quand nous avons pris la peine d'imprimer tel quel une page en sortie matricielle? Marc a apprécié ce programme pour ce qu'il est - une introduction bas-de-gamme à la mise en page qui est quand même capable d'une sortie postscript.

Superbase Pro: Il s'occupe de nos listes d'abonnés et depuis deux ans il n'a perdu personne, tout en se montrant assez simple et flexible pour ne pas trop tester mon caractère profondement impatient et intolérant. Notre correspondant Raoul l'aime bien et a même écrit des applications profesionnelles avec. Il n'a pas parlé de bogues mais il y en a sûrement. Que nos lecteurs nous en parlent (y compris vous-même)!

Je suis d'accord pour plus de courrier mais il faut trouver la place. Et puis vous avez un bon esprit critique et la correctrice (elle est revenue de vacances, me direz-vous) aime beaucoup vos tournures de phrases, alors je vous invite à partager, à travers nos pages, en plus des détails, vos déboires, parce que nous aussi, mine de rien, ça nous intéresse de découvrir et aider à résoudre, les problèmes.

Chère Rédaction,

Le magazine Génération 4 a réussi à trouver la parade en organisant un concours de Démo.

Vous ne pouvez vous imaginer à quel point le circuit de l'échange/swap est ralenti lorsqu'il y a un tel événement. Il y a eu, au moment où tous programmaient leurs démos, un flottement dans le déplombage et les échanges en France.

Donc, c'est une expérience à renouveler et en fait chaque magazine

devrait organiser, chacun à son tour, ce type de concours.

Diaso Joseph, Joeuf (54)

Cher A-News,

Cette lettre se veut une réaction à l'article paru en page 53 du n°27 concernant l'éventualité d'une création de taxe sur les disquettes.. Cette taxe toucherait tous les pirates, mais elle ne les toucherait malheureusement pas uniquement. Les DP, eux aussi, utilisent des disquettes Monsieur Millet!

Autre point, c'est par rapport au nombre des ventes et non au prix des logiciels que sera distribué l'argent ainsi récolté. Comparez le prix d'un utilitaire avec celui d'un jeu. L'Amiga risque fort, dans cette hypothèse apocalyptique, de ne jamais être un ordinateur 'sérieux'. Il en découlera en effet une baisse du prix des jeux mais aussi de leur qualité: il sera plus rentable, pour une maison d'édition de sortir une dizaine de jeux moyens au prix de 60-70 Francs, plutôt que 2-3 hits à 250F car plus de jeux sortis entraîne une clientèle plus diverse et donc plus de ventes. Or, plus de ventes signifie plus de gains en bâclant tous les programmes (Merci les taxes).

Le pirate se dira "pourquoi cesser de pirater puisque je paie mes disquettes plus cher pour que ça ne les dérange plus?"

Quant au fanatique de jeux, il sera dissuadé de tout futur achat d'original par la raréfaction (disparition?) des vrais hits. Il se tournera certainement vers les consoles.

Je vous propose donc ma solution: il faudrait pouvoir organiser un grand concours européen (voire mondial) permanent dont le but serait d'élire le meilleur jeu domaine public réalisé par l'un des participants, pour une période déterminée, et de le récompenser par un prix.

Organisateurs: les magazines dédiés à l'Amiga.

Généreux donateurs: les maisons d'édition, Commodore, les fabriquants de périphériques...

Participants au concours: les utilisateurs d'Amiga, pirates ou non.

Utilisateurs de jeux: jury

- Les intérêts de chacun:

Commodore et fabricants de périf.: des originaux à 15-20 francs, ça va faire vendre du matériel.

Les magazines: plus d'unités centrales vendues signifient plus de lecteurs.

Les maisons d'édition: OK, elles auront une concurrence supplémentaire, mais ce n'est qu'une apparence que n'a pas le piratage. Les bons jeux étant élaborés par les participants, elles auront plus de temps pour se consacrer aux super-productions qu'elles pourront même vendre plus cher que leurs jeux actuels de plus, les pirates étant occupés à programmer, ils devraient moins pirater car il y aura en plus une baisse probable de la demande de jeux piratés

Les pirates: ils ne seront plus illégaux. A part cela, ils ont peu à gagner, mis à part la reconnaissance générale (mais enfin bof! hein!), mais aussi les (très) gros) lots mis en jeu.

Là intervient la critique de cette idée, ces lots seront-ils suffisants? Sinon, ce n'est qu'une évolution des mentalités; le meilleur groupe ne sera plus celui qui sera le premier à pirater un programme (aujourd'hui c'est totalement dépassé car ça ne prouve rien des capacités réelles du groupe), ni celui qui aura fait la meilleure méga-démo, mais celui qui aura fait le meilleur jeu.

Les utilisateurs de jeux: la possibilité d'accéder à une multitude de bons jeux, à un prix très réduit. Mais aussi des super-productions qui mériteront un sacrifice, pour se faire plaisir. Fini les m... du type Afterburner! De plus, si le piratage des jeux de maison d'édition devait tout de même se poursuivre, l'APP pourrait prendre un rôle important en engageant des poursuites contre les pirates (du moins sur Amiga!!), ceux-ci n'ayant plus d'excuses, sortez les listes!

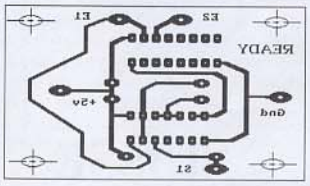
N'étant pas particulièrement porté sur les jeux, je vous laisse avec mon idée, dans l'espoir que celle-ci fera naître quelque révélation chez certaines personnes. Je serais prêt toutefois à apporter mon aide pour tenter de la mettre en application si cela me l'était demandé.

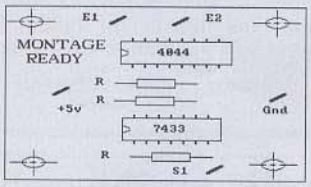
Jeff-1

!!! RECTIFICATIFS !!!

A_NEWS,

Suite à une lettre de Didier Lamarre de Pacy sur Eure (27) je vous fais parvenir une correction du typon concernant le **BOOT SUR DRIVE EXTERNE** dans A_NEWS N°22. Il est vrai qu'une erreur à été commise lors





Voici donc le typon corrigé

de la réalisation de ce typon, et j'en suis conscient. Ce qu'il faut savoir c'est qu'il est impossible de reproduire directement ce genre de typon comme dans les revues électroniques car les sorties sur imprimantes laser ou autres ne se font pas au pas de 2.54 que je sache (à part pour les logiciels étudiés pour :PRO-BOARD). Le typon est donc là pour donner une idée sur la réalisation finale. Il faut toujours se fier au schéma électrique (qui lui est exact) lorsque l'on fait un typon, mais c'est vrai que lorsqu'il est réalisé sans erreurs c'est mieux

Didier se plaint d'un manque d'explication. Il est vrai que pour ceux qui ne s'y connaissent pas en électronique l'article peut paraitre assez flou, mais il faut savoir que c'est déjà beau qu'A_NEWS puisse malgré le manque de place passer des articles comme celui-ci qui permet de simplifier la vie des utilisateurs. Pour en revenir à l'article proprement dit, d'après le schéma de principe N°2 on vous montre quand même assez nettement les 3 lignes concernées: RESET,SEL1,READY.

E1 est connecté sur SEL0 (le fait de mettre sur le schéma SEL1 n'est pas faux car lorsque l'on 'boot' sur drive externe le lecteur interne est commandé par la lige SEL1.)

E2 : connecté sur le RESET

S1 : sortie connectée sur le READY

Où trouver ces lignes? Deux solutions sont envisageables:

1 sol : Pour les plus courageux on pourra prendre la SEL0 (borne10) et le READY (borne 34) en soudant directement les fils sur le lecteur de disquette. Le RESET se trouve sur la borne 34 des PIAS.

2 sol : Pour les soigneux, on prendra la SEL0 (borne13) et le RESET (borne 34) directement sur les supports de circuit intégré du PIA (U8 sur le plan de l'AMIGA) que l'on a monté pour câbler l'interrupteur. Faire attention de ne pas couper la liaison entre le circuit et la platine de l'AMIGA.Il sera ensuite nécessaire de mettre le deuxième PIA (U7) sur un support pour venir souder sur la patte 7 du support un fil pour avoir le READY.

Pour les alimentations on pourra prendre la masse sur la borne 1 des PIA et le +5V sur la borne 28.

En ce qui concerne les problèmes de fonctionnment, cela me fait marrer car c'est toujours de la faute du montage. Certains disent que l'écran change de couleurs au bout d'un certain temps,que les drives fonctionnnent aléatoirement etc.. Nous avons réalisé le montage à la va vite sans typon et il fonctionne parfaitement chez nous. Ce qu'il faut savoir c'est que l'électronique est une science bizarre car je connais des personnes possédant un 5 pouces 1/4 et qui n'ont pas besoin de ce montage car le drive interne est reconnu à chaque coup. Si le montage ne fonctionne pas essaie de shunter (éliminer) les portes qui créent le retard :

* Couper les liaisons entre Q3 (borne 1 du 4044) et les entrées 8,9 de la 1 ère porte du 7433.

* Couper le liaison entre la borne 13 et 2 du 7433.

* Relier directemet la sortie Q3 (borne 1 du 4044) et la borne 2 du 7433.

En ce qui concerne la réalisation de l'AMIGA à 8 MHz

une phrase a été oubliée en cours de route. Il est nécessaire de posséder un moniteur multi-syncho car on modifie la fréquence de fonctionnement de tout le système et donc les fréquences lignes et trames pour les moniteurs ou télés sont modifiés. Ce qu'il faut resouligner c'est que le montage n'est pas une carte accélératrice c'est un gadget qui est très facile à réaliser.

Serge L'Empereur

MATERIEL

Vends AMIGA 500 (Roms 1.3) avec souris et manuels, extension mémoire 512Ko + horloge (A501 de Commodore), câble péritel, joystick, livres, logiciels (utilitaires et jeux). Le tout est cédé en excellent état, avec emballages d'origine et factures, pour 3200 francs. Contacter Pascal au 54.76.09.34 le soir ou le WE.

VENDS Amiga 2000B, version 6.0/avril 90 DD 20 Mo + carte PC AT, DD 30 Mo, moniteur couleur 1084S, souris + logiciels. Garantie 6 mois. Neuf: 22000F, à prendre : 18000F ou 15000F sans DD 30 Mo. Tél: 51-55-55-52

VENDS pour Amiga interface Contrôleur HD506 pour utiliser un disque PC (parue dans ANEWS) + livres (Addison Wesley; Micro-Application). Prix très intéressants. Tél: 98-46-29-07. Jouanjan Cyril, 19 Rue Félix, Le Dantec 29200 Brest.

VENDS A2000 B + carte AT + 5 Externe + Moniteur Stéréo Highscreen C/V + Bootsélecteur + énormément de logiciels de tout genres + 3 Joysticks + Livres. TBE (1 an). Vente séparée possible. Le tout: 15000F. Tél: 89-53-75-43 Le week-end demandez Serge. Recherche contacts sur Amiga et Pc.

VENDS Amiga 1000, 512K avec disque dur 20 HEG, + 1 extension Mémoire Spirit 1 HEG5 avec clock + Lecteur externe A1010, + Perfect Sound, nombreux Logiciels, état neuf. Prix: 10000F. Tél: 42-04-19-45 après 19H ou 30-73-78-02 Bureau; demander Pascal.

VENDS Amiga 2000 + Carte XT + Disque Dur 30 Mo + Moniteur 1084S + Devpac 2 + Nbrx Jeux + Livres: 13000F. à débattre. Tél: (1)-43-38-66-90 (Week-End) Demander Emmanuel.

VENDS Tablette CRP A4, bon état: 2000F, Pro Titler, jamais servi: 990F, à Débattre. Réalise sorties couleur de vos images Amiga en 260000 couleurs. Lissage et retouche couleur gratuite. François Rimasson, 14 Rue Michelet, 35700 Rennes. Tél: 99-36-23-47

VENDS Amiga 500 TBE + Lecteur 5 80 Pistes 3 A1010 + Extension A501. Prix: 5000F à débattre (ou 7000F. avec moniteur et MIDI) Appeler Mr Berard Philippe au 39-55-04-83 après 18H30

VENDS 1 Commodore C-128 (3 ordi en 1), avec 1 lecteur de disquettes 1571, 1 lecteur de cassetttes 1531, 1 moniteur couleur CM36512VPIR, 2 joysticks Pro-compétition, 1 imprimante Citizen 120-D avec cartouches Amiga.C-64.C-128. Câbles compris, 1 distributeur feuille à feuille pour Citizen 120-D (Prix du neuf: 200F), nombreux logiciels utilitaires et de jeux, 7 livres sur le C-128. Le tout en parfait état et emballages d'origine. Prix: 4500F

A VENDRE Amiga 2000B, 3 Mo de RAM, Disque Dur de 20 Mo, écran 1084S, nombreux logiciels de graphisme et tirage vidéo. Digiview 4.0: 14000F. Tél: 43-58-23-61

A VENDRE: Amiga 1000, moniteur a1081, lecteurs 3' et 5', ext. mem. 512 Ko, disque dur 10 Mo, alimentation 150 W, 2 joysticks, 50 disquettes 3' et 100 5', documentations diverses: 7500F. Tél: 53-54-25-05

VENDS pour Amiga, à -50% Jeux Starglider-Skyfox: utilitaire, Photon Dpaint, deluxe Paint II, Digiview 3.0, ouvrage. Introduction au Basic. Dessin géométrique par ordinateur, mise en oeuvre du 68000, clef pour Amiga, Pratique de l'Amiga. Liste des tarifs sur demande au 87-98-89-73 ou le 87-95-25-03. Demander Alain.

VENDS Amiga 500 + Ext. 512 Ko + Ecran CLR 1084S (Garantie 10 mois) + Joystick: 4900F. Disque Dur Seagate 80 Mo Neuf: 5250F. Disque Dur Quantum 80 Mo: 5900F. 1 Disque Dur Micropolis 750 Mo: 17300F. Tél: (1)-48-40-86-94 le soir.

VENDS, cause double emploi, Contrôleur Harddisk A2090A Autoboot ST-506/SCSI Neuf, servi 15 jours, et/ou Harddisk ST-506 120 MB Neuf, formattable 120 MB sous MS-DOS (PC) ou 62 MB sous Amigados (avec A2090A). Discutons des prix au 79-25-67-14. Demandez Pascal le week-end ou laissez message en semaine. Très urgent!

VENDS extension A 501:500F, Tablette graphique Graphiscop II: 300F, Miniamp 3: 200F, Souris Contriver: 200F. Tél: 97-39-61-17 (Week-end seulement, demander Frédéric.

VENDS Home Vidéo Kit pour A500 ou 2000, 7 mois, TBE avec vidéo wipe master et vidéo générc master neuf 4500F, sacrifié à 3300F. Tél: 77-72-05-37.

VENDS Amiga 2000B + Moniteur couleur stéréo + Carte AT + DD PC 30 Mo+ Carte ACC 68020 et 68881 (16 MHZ) + Ext. Mém. 2 Mo extensible à 8 Mo: 18000F, Digitaliseur Temps réel (Colour Pic): 4000F. S'adresser à Mr Alain Payement, 83000 Toulon. Tél: 96-39-29-38 après 19H.

VENDS A2000 + 2' Lect. Int. + carte Accél. 68020 + 6 Mo RAM + Fat. Agnus + Disque dur 40 Mo Autoboot (WB 1.3) + Carte vidéo PAL + Carte AT + Disque Dur 40 Mo (DOS 4.01) + Carte Multi Foncyions + Moniteur Couleur Stéréo. Urgent. 35000F l'ensemble. (en cadeau: Softs originaux de Digiview et Futursound + Interfaces). Caméra vidéo PAL + Banc de digitalisation: 5000F. Tél: (soir) (1)45-34-85-21 ou (1)46-26-19-84.

CONTACTS ET LOGICIELS

Possesseur d'A500 + 512 kO + Perfect Sound (et autres) + installation HI FI complète + Bibliothèque de samples cherche sur région Lyonnaise un groupe intéressé par des samples mono, stéréo, à partir de n'importe quel support. Christian BREDIN 5' Cie ESSA 69998 Lyon.

FREE DISTRIBUTION, Association loi 1901, diffuse un grand nombre de logiciels du domaine public et du shareware pour Amiga. (Mégadémos, Utilitaires, jeux, Instruments pour SoundTracker ainsi que les collections FISH et TBAG. Nous recherchons des programmeurs, infographistes ou musiciens pour diffusion en Freeware ou shareware. Catalogue gratuit et plus d'infos à: FREE DISTRIBUTION, BP 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX.

Service de compilation de logiciels DP à la demande. 10F par prog. Envoi et disk(s) compris. Minimum 40F. Catalogue complet et récent contre 20F. Envoi hyper rapide. Hammouche Serge, 3 Rue A. France, 13220 Chateauneuf Les Martigues.

LOAD'N'ENJOY est un association de distribution de Domaine Public pour Amiga, axée sur musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque, etc; à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 3F80 pour catalogue. Load'N'Enjoy, BP10, 08000 Villers-Semeuse.

INFOGRAPHISTE free-lance conçoit et réalise sur Amiga 2000: génériques, logos, graphiques, animations 2D et 3D. Sorties sur le format vidéo de votre choix. Assure également des stages de formation sur DeluxePaint III et Sculpt 4D. Possibilité d'enregistrer vos oeuvres en vidéo grâce à un genlock de qualitfe broadcast. Contact: Emmanuel Roux (1)48-08-01-80.

EMPLOI

Recherchons Programmeur C connaissant très bien le graphisme sur Amiga 500. Tél: 42-85-26-79

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, **Monaco**

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

CANADA

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $69.00; anciens numéros 5.00$. Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 15F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-21-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

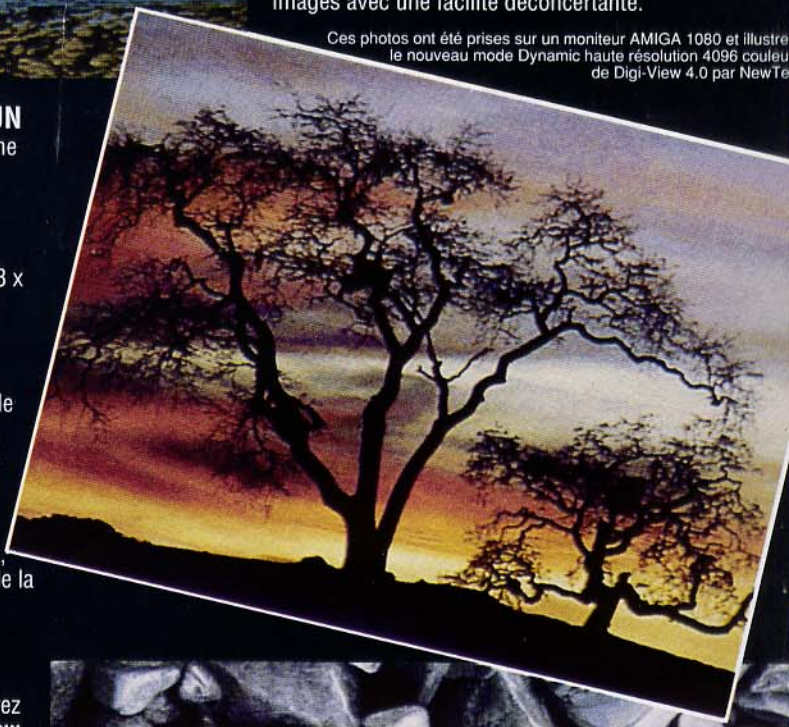
DIGI·VIEW GOLD

4096 COULEURS EN HAUTE RESOLUTION... ce n'est qu'un début.

Avec le tout nouveau logiciel Digi-View 4.0 vous pouvez faire ce que la plupart des gens croyait être impossible: digitaliser et afficher 4096 couleurs en haute résolution ! Ce nouveau mode graphique s'appelle le Dynamic Hires. Il faut voir le résultat pour y croire. Et ce n'est qu'une des fantastiques possibilités de Digi-View 4.0. Les nouvelles caractéristiques comprennent : le Dynamic HAM (HAM sans Franges), la réduction de bruit (pour une netteté d'image jamais égalée), la compatibilité Arexx, la digitalisation de super bitmap, le support couleur 24 bits, la compatibilité 68020/68030 et des dizaines de nouvelles fonctions qui font de Digi-View Gold le meilleur système d'acquisition vidéo sur Amiga.

Et il reste toujours aussi simple d'emploi. Faites juste la mise au point de votre caméra vidéo sur un objet ou une photo, et en quelques secondes Digiview-Gold le transformera en une superbe image AMIGA aux couleurs vives et à la netteté impressionnante. Que ce soit pour créer des images destinées à la P.A.O, aux présentations, à la vidéo ou pour le plaisir, Digi-View Gold offrira les plus belles images avec une facilité déconcertante.

Ces photos ont été prises sur un moniteur AMIGA 1080 et illustre le nouveau mode Dynamic haute résolution 4096 couleu de Digi-View 4.0 par NewTe



DIGI-VIEW 4.0 et DIGIPAINT 3 NE FONT PLUS QU'UN la fonction Digi-Port de Digi-View 4.0 permet de partager le même écran que Digi-Paint 3, ce qui rend l'utilisation des images digitalisées plus simple et plus rapide.

SEUL Digi-View Gold :

- Digitalise dans toutes les résolutions Amiga de 320 x 256 à 768 x 580 (Haute résolution overscan)
- Utilise de 2 à 4096 couleurs (Halfbrite inclus)
- Offre le mode Dynamic permettant d'afficher 4096 couleurs en haute résolution
- Digitalise avec une précision de 21 bits par pixel (2.1 millions de couleurs) offrant la meilleure qualité d'image
- Possède des routines sophistiquées de dispersion qui donnent l'apparence de 100000 couleurs à l'écran
- Est livré avec un programme permettant la réalisation de slideshow d'images au format IFF et Dynamic.
- Permet un contrôle logiciel précis de la saturation des couleurs, de la luminosité, de la netteté, de la teinte, de la résolution et de la palette.
- Est couvert par une garantie à vie et bénéficie du support technique de CIS*.

Si vous voulez les plus belles images pour votre Amiga, offrez lui le digitaliseur vidéo le plus vendu de tous les temps : **Digi-View Gold. version intégralement françisée par CIS.**

1495.00 Frs TTC

NEWTEK INCORPORATED

Un changeur de genre est nécessaire pour une utilisation avec l'Amiga 1000. Le Dynamic Hires nécessite 2 méga de RAM. Digi-View Gold est une marque déposée de Newtek Inc.

*Pour bénéficier des avantages CIS/Newtek votre module Digiview Gold doit porter l'étiquette de garantie CIS. Si vous avez déjà acheté votre Digi-View et qu'il n'est pas couvert par la garantie CIS téléphonez au (16) 56 374 378 pour connaître les modalités de mise à niveau. Vous aurez également accès au Cool Friend Of Newtek Club de France. Pour connaître votre revendeur CIS/NewTek le plus proche téléphonez au (16) 56 374 378

A500-HD Plus SÉRIE II™

La Nouvelle Génération...

IMPACT Série II

8 Mo de RAM, Disque dur SCSI, MiniSlot d'extension

L'avenir de votre A500 est en jeu!

Contrôleur haut de gamme
La même technologie de pointe VLSI et tous les avantages du système **FAAASTROM**™ qui équipent déjà les nouveaux produits GVP Série *II* pour l'Amiga 2000.

Prêt pour l'avenir
Tous les signaux du bus d'extension de l'A500 sont accessibles au travers d'un "Mini-Slot" prévu pour de futurs modules d'extensions très attrayants - la seule alternative intelligente à l'ancienne méthode hasardeuse du *Pass-Through*.

Fiabilité
Un ventilateur interne vous assure une longue utilisation sans problèmes. Une alimentation électrique robuste évite de surcharger celle de votre A500. GVP ne joue pas avec la qualité et la fiabilité!

Extension mémoire
L'A500-HD+ est extensible à 8 Mo de RAM en interne à l'aide de modules de mémoire SIMMs faciles à installer.

Caréné pour la course
Un boîtier en plastique moulé s'adaptant parfaitement aux lignes de votre A500. Look et fonctionnalité : un nouveau standard pour les périphériques de l'A500!

Disque dur dernière génération
Equipé en interne des nouveaux disques durs de 1 pouce d'épaisseur ; disponibles en capacité de 40 à 100 Mo.

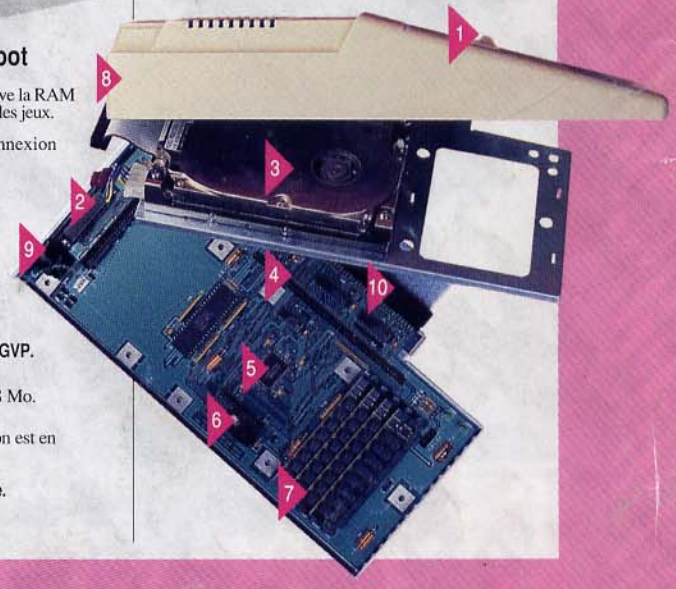
Performances
Des taux de transfert Disque dur-Mémoire qui n'ont jamais été atteints sur un A500.

Il faut le voir pour le croire
Demandez à votre revendeur CIS/GVP de vous le montrer, vous allez craquer !

***Gratuit:** Jusqu'au 31 décembre 1990*
2 Mo de RAM installés d'origine

Un coup d'oeil sous le capot

1. **Interrupteur de mémoire:** désactive la RAM pour une compatibilité totale avec les jeux.
2. **Port SCSI externe:** permet la connexion de 7 périphériques SCSI.
3. **Disque Dur 1" installé en usine:** de 40 à 100 Mo.
4. **"Mini-Slot":** pour de futures cartes d'extension.
5. **Circuit VLSI conçu par GVP.**
6. **Logiciel SCSI FAAASTROM de GVP.**
7. **Extension RAM interne:** Jusqu'à 8 Mo.
8. **Ventilateur Interne:** la climatisation est en standard!
9. **Entrée de l'alimentation électrique.**
10. **Connecteur 86 broches renforcé.**



GVP

CIS

Les produits GVP sont distribués en France par CIS
571 cours de la Libération. 33400 TALENCE - Tel: (16) 56 374 378 - Fax: (16) 56 040 895

Serie II, Faaastrom et GVP, CHIPak, Amiga, A500 et A2000 sont des marques respectivement déposées par Great Valley Products, CIS, Commodore-Amiga.